



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES,
ESCUELA PROFESIONAS DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA
DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE PRIMER GRADO
“B” DE PRIMARIA, SIERVOS DE DIOS CRUCERO –
PUNO 2021**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTORA

TORRES COAQUIRA, YENY PILAR

ORCID: 0000-0002-7792-3829

ASESOR

MACHICADO VARGAS, CIRO

ORCID: 0000-0003-0197-3181

LIMA – PERÚ

2021

Equipo de Trabajo

AUTORA

Torres Coaquira, Yeny Pilar

ORCID: 0000-0002-7792-3829

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Estudiante de Pregrado.

Lima, Perú

ASESOR

Machicado Vargas, Ciro

ORCID: 0000-0003-0197-3181

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Lima, Perú

JURADO

Venegas Gallardo, Adelaida Lorenza

ORCID: 0000-0002-5871-5952

Arellano Jara, Teresa Del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

Rojas Hilario, Exalto Celso

ORCID: 0000-0001-6248-9903

Hoja de firma del Jurado y Asesor

Dra. Adelaida Lorenza Venegas Gallardo
Presidente

Mgtr. Teresa Del Carmen Arellano Jara
Miembro

Mgtr. Exalto Celso Rojas Hilario
Miembro

Mgtr. Ciro Machicado Vargas
Asesor

Agradecimiento

Doy las gracias a Dios por darme vida y salud, y darme la sabiduría y guiarme por el camino correcto para poder cumplir mis objetivos y metas trazadas.

A los queridos docentes de Educación, por sus enseñanzas, y en especial al Mgtr. Machicado Vargas Ciro por su asesoría en la elaboración de mi tesis, muchas gracias.

Yeny Pilar Torres Coaquira

Dedicatoria

Con mucho amor y cariño a mi querido esposo Américo Tuni Hanco y a mis dos razones de vida mis queridos hijos, Alejandra y Fernando, quienes siempre estuvieron dándome las fuerzas para seguir adelante y estar junto a mí en los momentos más difíciles y alentándome a no rendirme y poder hacer realidad mis sueños, este gran logro se los debo a mi familia Tuni Torres.

A mis queridos padres, Nolasco y Cristina, a mis hermanos y en especial a mi tío Andrés Coaquira Paricahua, quien fue como mi segundo padre, quienes siempre estuvieron presentes apoyándome moralmente y estar siempre presentes en mis alegrías y en mis momentos difíciles, muchas gracias familia

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general: Determinar de qué manera influye el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de la matemática en niños de primer grado “B” de primaria, de la institución educativa Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021. La metodología fue, de tipo cuantitativo de nivel aplicativo y diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por 20 niños de nivel primaria. Para el recojo de la información se utilizó la técnica del examen escrito, cuyo instrumento fue pre test y pos test, por cada sesión para evaluar el proceso de la aplicación de los juegos lúdicos, Se comparó los resultados de la pre test y la pos test donde se observa que los estudiantes han mejorado en el aprendizaje del área de matemática, ya que en un inicio el 75% de estudiantes estuvieron en un nivel inicio; el 25% estudiantes estuvieron en el nivel de proceso y el 00% ningún estudiante se encontraban con logro previsto ni destacado. En el pos test: el 00% ningún estudiantes se ubica en el nivel de inicio ni en proceso; el 70% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto; el 30% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado. Por lo tanto, se concluye que; los juegos lúdicos influyen significativamente como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes de primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021.

Palabras claves: Aprendizaje, juego, lúdico, matemática.

Abstract

The present research work had as general objective: To determine how the playful games program influences the learning of mathematics in children of first grade "B" of primary school, from the educational institution Siervos de Dios, Crucero - Puno, 2021 The methodology was of a quantitative type of application level and pre-experimental design. The population consisted of 20 primary-level children. To collect the information, the written exam technique was used, whose instrument was pre-test and post-test, for each session to evaluate the process of applying the playful games. The results of the pre-test and the post-test were compared. where it is observed that students have improved in learning the area of mathematics, since initially 75% of students were at a beginning level; 25% students were at the process level and 00% no students were expected or outstanding achievement. In the post-test: 00% no students are at the beginning level or in process; 70% of students reached the expected level of achievement; 30% of students reached the outstanding achievement level. Therefore, it is concluded that; Playful games influence significantly as a strategy in the learning of the area of mathematics in students of first grade "B" of primary school of the Educational Institution Siervos de Dios, Crucero - Puno, 2021

Keywords: Learning, play, play, mathematics.

Contenido

	Página
Equipo de Trabajo	ii
Hoja de firma del Jurado y Asesor	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Contenido	viii
Índice de Gráficos	xii
Índice de Tablas	xiii
Índice de Cuadros	xiv
I. Introducción	1
II. Revisión de Literatura	5
2.1 Antecedentes	5
2.1.1 Antecedentes Internacionales	5
2.1.2 Antecedentes Nacionales	6
2.1.3 Antecedentes Regionales o Locales	8
2.2 Bases teóricas de la Investigación	9
2.2.1 Juegos Lúdicos	9
2.2.1.1 El juego	9
2.2.1.1.1 Definición	9
2.2.1.1.2 Clasificación de los juegos	11
2.2.1.1.3 Ventajas de los juegos	12
2.2.1.1.4 La importancia de los juegos	12
2.2.1.1.5 El juego como estrategia educativa	13
2.2.1.2 Juegos Lúdicos	13
2.2.1.2.1 Concepto	13
2.2.1.2.2 Estrategias lúdicas	14
2.2.1.2.3 Características de las estrategias lúdicas	16
2.2.1.3 Programa	16
2.2.1.3.1 Definición	16

2.2.1.3.2	Etapas del programa	17
2.2.2	Aprendizaje en el área de matemática	18
2.2.2.1	Concepto de aprendizaje.....	18
2.2.2.2	Tipos de logros de aprendizaje	19
2.2.2.3	Aprendizaje de la matemática	20
2.2.2.4	Escala de calificación de los aprendizajes en la educación Básica Regular	20
2.2.2.5	Área de matemática.....	21
2.2.2.6	Competencias del área de matemática	21
III.	Hipótesis	23
IV.	Metodología	24
4.1	El tipo de investigación	24
4.1.1	Nivel de la investigación	24
4.1.2	Diseño de la investigación.....	24
4.2	Población y Muestra	25
4.2.1	Población.....	25
4.2.2	Muestra	25
4.3	Definición y Operalización de Variables e Indicadores.....	27
4.4	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	29
4.4.1	Técnicas	29
4.4.2	Instrumentos	29
4.4.3	Prueba escrita	30
4.5	Plan de Análisis	30
4.6	Matriz de Consistencia.....	32
4.7	Principios Éticos	33
V.	Resultados.....	34
5.1	Resultados.....	34
5.1.1	Respecto al Objetivo Específico: Identificar los niveles de aprendizaje en el área de matemática, mediante el pre test en niños de primer grado “B” de primaria.	34
5.1.2	Respecto al Objetivo Específico: Aplicar el programa juegos lúdicos a través de actividades de aprendizaje en el área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria.....	35

5.1.3	Respecto al Objetivo Específico: Identificar los niveles de aprendizaje en el área de matemática, luego de la aplicación del programa, mediante el pos test en los niños de primer grado “B” de primaria.	45
5.1.4	Respecto al Objetivo Específico: Comparar los resultados del pre test y pos test al aplicar el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria.	46
5.1.5	Resultados de Wilcoxon– Comprobación de hipótesis	47
5.2	Análisis de resultados.....	49
5.2.1	Respecto al Objetivo Específico: Identificar los niveles de aprendizaje en el área de matemática, mediante el pre test en niños de primer grado “B” de primaria	49
5.2.2	Respecto al Objetivo Específico: Aplicar el programa juegos lúdicos a través de actividades de aprendizaje en el área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria.....	50
5.2.3	Respecto al Objetivo Específico: Identificar los niveles de aprendizaje en el área de matemática, luego de la aplicación del programa, mediante el pos test en los niños de primer grado “B” de primaria.....	50
5.2.4	Respecto al Objetivo Específico: Comparar los resultados del pre test y pos test al aplicar el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de la matemática en los niños de primer grado “B” de primaria.....	51
5.2.5	Respecto al Objetivo General: Respecto al Objetivo General: Determinar de qué manera influye el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área matemática en niños de primer grado “B” de primaria, de la institución educativa Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021	52
VI.	Conclusiones	53
	Recomendaciones	55
	Referencias bibliográficas	56
	Anexos	62
	Anexo 1: Solicitud para la aplicación del instrumento	62
	Anexo 2: Consentimiento informado (Cargo).....	63
	Anexo 3: Informe de la aplicación del instrumento firmado por el director de la institución educativa donde se aplicó el instrumento.....	65
	Anexo 4: Instrumento de recolección de datos.....	66

Anexo 5: Base de datos para el procesamiento estadístico.....	69
Anexo 6. Sesiones de aprendizaje	70
Anexo 7: Fotos de evidencia.....	90
Anexo 8: Nomina de matricula	91
Anexo 9: Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin.....	92

Índice de Gráficos

Página

Grafico 1 Distribución porcentual del logro de aprendizaje en el área de matemática mediante la aplicación del pre test	34
Grafico 2 Distribución porcentual del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de la muestra.....	35
Grafico 3 Distribución porcentual del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de la muestra.....	36
Grafico 4 Distribución porcentual del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de la muestra.....	37
Grafico 5 Distribución porcentual del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de la muestra.....	38
Grafico 6 Distribución porcentual del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de la muestra.....	39
Grafico 7 Distribución porcentual del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de la muestra.....	40
Grafico 8 Distribución porcentual del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de la muestra.....	41
Grafico 9 Distribución porcentual del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de la muestra.....	42
Grafico 10 Distribución porcentual del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de la muestra.....	43
Grafico 11 Distribución porcentual del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de la muestra.....	44
Grafico 12 Distribución porcentual del logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de la muestra.....	45
Grafico 13 Comparación del pre test y el pos test en estudiantes de primer grado ..	46

Índice de Tablas

	Página
Tabla 1 Muestra de la Institución Educativa Siervos de Dios	26
Tabla 2 Para el análisis se consideró la siguiente escala	30
Tabla 3 Distribución del nivel de logro de aprendizaje del área de matemática mediante la aplicación de un pre test.....	34
Tabla 4 Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática, en la sesión de aprendizaje 01.....	35
Tabla 5 Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática, en la sesión de aprendizaje 02.....	36
Tabla 6 Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de aprendizaje 03.....	37
Tabla 7 Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de aprendizaje 04.....	38
Tabla 8 Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de aprendizaje 05.....	39
Tabla 9 Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de aprendizaje 06.....	40
Tabla 10 Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de aprendizaje 07.....	41
Tabla 11 Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de aprendizaje 08.....	42
Tabla 12 Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de aprendizaje 09.....	43
Tabla 13 Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en la sesión de aprendizaje 10.....	44
Tabla 14 Distribución del nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática mediante la aplicación de un pos test	45
Tabla 15 Comparación de la pre test y la pos test	46
Tabla 16 Prueba de rangos con signos de wilcoxon	47

Índice de Cuadros

Cuadro 1 Operacionalización de variables e indicadores	27
Cuadro 2 Matriz de Consistencia	32

I. Introducción

El presente informe de tesis titulado: Programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en niños de primer grado “B” de primaria, Siervos de Dios Crucero – Puno, 2021, se realizó con base en la línea de investigación denominada Intervenciones Educativas en las Instituciones Educativas, la cual está orientada al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de la Educación Básica Regular del Perú.

La matemática es una ciencia exacta, que forma parte fundamental en la historia del hombre, a ella se han dedicado grandes hombres como, Newton, Pitágoras y los mayas. Asimismo la matemática fue catalogada como una ciencia difícil, pero con la práctica y ayuda de otros métodos de aprendizaje se convirtió en una ciencia fácil, que también es un lenguaje mundial, y está presente en cada acción que el ser humano ejecuta, por esto no puede ni debería desligarse de esta ciencia delegada del estudio de los números y cantidades. Garcia, (2013)

De tal manera no solo la matemática forma parte de la vida de las personas ya que los juegos, también son actividades naturales, que el ser humano realiza y no requiere de una enseñanza especializada, jugar no siempre significa pérdida de tiempo o simple distracción, representa la posibilidad de desarrollar capacidades e inclusive ayuda a hallar destrezas, brindar recreación y formación simultáneamente; lo cual indica que la enseñanza no necesariamente debe ser seria y aburrida. Garcia, (2013)

El procedimiento de enseñanza y aprendizaje de la matemática será mucho más agradable si se hace a través del juego. Además permite que se desarrolle el pensamiento creativo y crítico de los estudiantes.

A nivel nacional, según los resultados de la evaluación PISA 2018 publicada oficialmente por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo (OCDE), Perú sube 13 puntos en Matemática en relación con los resultados PISA 2015; pero aún nos ubicamos en los niveles más bajos en las tres áreas evaluadas con brechas de inequidad que aún tenemos pendiente (MINEDU, 2018)

Por otro lado las situaciones problemáticas lúdicas son recomendables para toda la educación básica regular, pero sobre todo para niños de los primeros ciclos. A esa edad es posible dirigir la atención y esfuerzo de los niños hacia metas de naturaleza matemática mediante el juego. En esta etapa, el juego constituye un valioso instrumento pedagógico para iniciarlos en la construcción de las nociones y procedimientos matemáticos básicos. (MINEDU, 2013)

Es por eso que los juegos educativos son importantes en el área de matemática, porque tiene un valor didáctico que motiva teniendo significado psicológico en que los estudiantes buscan confianza, satisfacción de necesidades afectivas, relajación e imaginación.

En el contexto local de la Institución Educativa Siervos de Dios del primer grado de primaria, al instruir el área de matemática, el maestro no usa los juegos lúdicos en la zona de matemática. La inquietud de ella se fundamenta en el progreso de la programación curricular sin percibir del poco logro de aprendizaje a causa de los chicos es por ello que se debe implementar nuevas estrategias constantemente.

Habiendo hecho referencia a lo anterior, esta investigación pretende ofrecer una serie de juegos lúdicos educativos como estrategia para el aprendizaje de la matemática, en niños del primer grado de primaria, por lo cual la matemática posee una enorme aplicabilidad y constituye un lenguaje y marco indispensable, para todas

las ciencias. Ésta es la razón por la cual no solamente unos cuantos individuos dedican su vida a ella, sino que es materia de estudio en el sistema educativo y parte de la escena social. (Lluís, 2006).

Por lo tanto se formula el siguiente enunciado: ¿Cuál es la influencia del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en niños de primer grado “B” de primaria, de la institución educativa Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021?

Asimismo, como objetivo general de la presente investigación fue:
Determinar de qué manera influye el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en niños de primer grado “B” de primaria, de la institución educativa Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021.

Los objetivos específicos fueron: Identificar los niveles de aprendizaje en el área de matemática, mediante el pre test en niños de primer grado “B” de primaria

Aplicar el programa de juegos lúdicos a través de actividades de aprendizaje en el área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria.

Identificar los niveles de aprendizaje en el área de matemática, luego de la aplicación del programa, mediante el pos test en los niños de primer grado “B” de primaria.

Comparar los resultados del pre test y pos test al aplicar el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria.

- El presente informe de tesis se justifica porque mediante el uso del programa de juegos lúdicos se quiere que los estudiantes sean capaces de resolver problemas matemáticos logrando el desarrollo de sus habilidades y competencias

matemáticas a temprana edad, porque al desarrollar la actividad del juego, se adquiere familiaridad con sus reglas. El gran beneficio que se obtendrá de esta actividad lúdica es la forma para transmitir al estudiante la manera precisa y correcta de colocarse frente a los problemas que se dan a diario en el área de matemática. Es por ello; que el presente informe de investigación se justifica en los siguientes aspectos.

Carácter teórico, se recopilan y se ordenan los sustentos teóricos sobre los Juegos lúdicos para así poder mejorar el aprendizaje en los estudiantes; está representado por los conocimientos que se tiene sobre estrategias metodológicas, y así brindar una aportación científica referente a la problemática en la aplicación de estrategias en el área de matemática, donde el juego lograra en el estudiante un desarrollo integro.

Carácter metodológico, se determina por los resultados que se obtendrá de esta investigación, con el único fin de motivar a los estudiantes en el aprendizaje de las matemáticas y lograr mejorar el rendimiento académico por parte de los estudiantes.

Carácter práctico, dicha investigación se justifica en la medida que los instrumentos de recolección de información que se construyeron para recopilación de los datos relativos a promover los juegos lúdicos en el aprendizaje de la matemática sean de manera significativa y duradera.

II. Revisión de Literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Coronel, (2015), este trabajo de investigación tiene como objetivo proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en las y los estudiantes del primer grado de la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”, ubicada en el Municipio Valencia, Estado Carabobo. Estuvo fundamentada en las teorías del humanismo, constructivismo y método pestalozziano. La metodología fue de tipo proyecto factible, con un diseño documental y de campo, el modelo instruccional utilizado fue el de Díaz. La población estuvo representada por los seis (6) docentes del primer grado. La técnica que se aplicó fue la encuesta y el instrumento el cuestionario, el cual estuvo validado por el juicio de expertos. La confiabilidad se obtuvo mediante la aplicación de la fórmula de Kuder Richardson. Asimismo, el análisis de los datos se trató en el Procesador Estadístico SPSS V-18 y con los resultados se construyeron tablas de distribución de frecuencias y porcentajes por cada ítem con los respectivos indicadores de acuerdo a las variables, se realizaron quince (15) tablas con la representación gráfica para interpretar los resultados de los instrumentos aplicados con sus conclusiones y recomendaciones, por último, la propuesta del estudio.

Sanchez, (2013), desarrollo el trabajo de investigación aborda “la lúdica como estrategia para mejorar el aprendizaje de la matemática de los niños y niñas de primer año de educación general básica de la unidad educativa “Darío Guevara”, dadas las dificultades y la aversión que presentan los estudiantes en el dominio matemático correspondiente a los contenidos abordados en este nivel. La

metodología empleada se basó en el enfoque cualitativo porque se verificó el logro de las destrezas con criterio de desempeño en el ámbito de relaciones lógico matemáticas, que propone el currículo integrador del nivel preparatoria, en la recolección de datos se aplicó la encuesta por medio del cuestionario, aplicado a maestras y a párvulos. Aportando con conclusiones reveladoras en el que se comprobó que los docentes no han desarrollado las nociones básicas necesarias, de igual manera se pudo identificar que la destreza con menor aprovechamiento es medir, estimar y comparar objetos del entorno utilizando medidas no convencionales de longitud y la mitad de educadoras no aplican la lúdica, evidenciando que es necesario innovar las formas de enseñar esta asignatura. Finalmente se presentó una guía de estrategias lúdicas con los siguientes componentes nombre de la actividad, objetivo, destrezas con criterio de desempeño, recursos, tiempo, desarrollo, observación, evaluación, para que la gestión pedagógica de los procesos de adquisición de conocimientos sean más significativos, la cual fue valorada por los especialistas de forma positiva y útil para su aplicación.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Carbajo, (2018), la presente investigación titulada: “Estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de problemas en los estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima, Callao, 2018”, tuvo como objetivo general Determinar cuál es el efecto de la aplicación de estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de problemas en los estudiantes del 3er grado de primaria de la I.E. Santa Rosa de Lima, Callao, 2018; el tipo de investigación fue aplicada, de enfoque cuantitativo, de diseño experimental. La población estuvo formada por 50 estudiantes la muestra fue censal el muestreo fue de tipo no probabilístico. La técnica empleada para recolectar

información fue prueba de evaluación, y los instrumentos de recolección de datos fue un cuestionario de 20 ítems con escala de respuesta dicotómica, que fue debidamente validado a través de juicios de expertos y determinado su confiabilidad a través del estadístico de fiabilidad KR Ruderson. Se llegó a la conclusión: de que la aplicación de estrategias lúdicas en el aprendizaje mejora la resolución de problemas de igualación en los estudiantes del 3er grado de primaria de Santa Rosa de Lima, Callao, 2018

Calle, Maria y Viera, (2019), en su tesis de investigación nos indican “Los juegos lúdicos se consideran como una de las estrategias más apropiadas para poder desarrollar el aprendizaje, ya que su utilización genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y pensamiento matemático crítico en los estudiantes, es por ello que la presente investigación ha tenido como objetivo principal determinar si los juegos lúdicos influyen para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 2º grado de la institución educativa “Señor De La Divina Misericordia”, Sullana - 2019, se ha utilizado la estadística descriptiva inferencial para su análisis e interpretación de la variable, manteniendo en cuenta el objetivo principal de la investigación. Se hizo una prueba piloto para la hipótesis utilizando un programa de uso de los juegos lúdicos, el cual consistió en 6 sesiones a los 26 estudiantes de 2º grado, donde los resultados de logro se dividieron en tres niveles: inicio (C), proceso (B), y logro previsto (A), además de un pre Test que tuvo como resultados sobre el nivel de rendimiento académico en el área de matemática, el 69% mostro que se encuentra en el nivel de inicio, el 23% en el nivel de proceso y el 8% en logro previsto, luego en la aplicación de nuestra estrategia didáctica, en el pos test sobre el nivel de rendimiento académico el 77% obtuvo el nivel de logro previsto, y el 23% en el nivel de proceso y el 0% en el nivel de inicio. Se concluyó aceptando la hipótesis planteada,

que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 2° grado de la institución educativa “Señor De La Divina Misericordia”, Sullana – 2019.

2.1.3 Antecedentes Regionales o Locales

Apaza, (2020), en su tesis de investigación tuvo por objetivo “determinar la influencia de los juegos educativos y el aprendizaje del área de matemática en estudiantes de sexto grado primaria de la Institución Educativa Buen Pastor, Juliaca, Puno, 2020”. Sobre la metodología es de nivel aplicativo, tipo cuantitativo, diseño pre experimental descriptivo correlacional. Se consideró la muestra poblacional de 15 estudiantes de sexto grado primaria de la Institución Educativa Privada Buen Pastor del distrito de Juliaca. Para recoger información se utilizó la técnica del examen escrito y los instrumentos de pre prueba, post prueba que se ha obtenido de la DREA y pruebas parciales por cada sesión. Se comparó los resultados de la pre prueba con el post prueba donde se observa que los estudiantes han mejorado en el aprendizaje del área de matemática, ya que en un inicio la mayoría de estudiantes estuvieron en un nivel de proceso 60% y después de haber aplicado las sesiones de juegos educativos matemáticos se obtuvo en la prueba final que un 73% están entre un nivel previsto y destacado. Por lo tanto, se concluye que: Los juegos educativos influyen significativamente como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes de sexto grado primaria de la Institución Educativa Buen Pastor, Juliaca, Puno, 2020

Yujra, (2020), en su trabajo de investigación tuvo como objetivo general: Determinar el efecto que produce el juego como estrategia didáctica en matemática en niños de cinco años de la IEP. Pitágoras, San Román-Puno, 2019. La

investigación en tanto a su metodología es de tipo cuantitativo, el nivel es descriptiva, el diseño es no experimental. La población estuvo conformada por 160 alumnos de 3, 4 y 5 años, la muestra es de 15 niños de cinco años, se usó la técnica de observación e instrumento la lista de cotejo. El plan de análisis es para registrar datos según la muestra de ítems se empleó el programa Excel con la finalidad de plasmar puntuaciones respectivas. El resultado según la aplicación de la lista de cotejo, a los niños de la Institución Educativa Privada Pitágoras, el 6,67% que responde a 1 niño está en el nivel logro destacado, y el 53,33% que responde a 8 niños están en el nivel logro esperado, y el 33,33% que responde a 5 niños están en el nivel proceso donde desarrollan sus habilidades en las actividades de matemáticas mediante el juego, y el 6,67% que responde a 1 niño está en el nivel inicio. En general se llega a la siguiente conclusión que la mayoría de los niños mejoraron significativamente en el aprendizaje de matemática teniendo un nivel logro destacado, logro esperado y proceso donde los niños empezaron a utilizar sus habilidades en las diferentes actividades en matemática mediante el juego.

2.2 Bases teóricas de la Investigación

2.2.1 Juegos Lúdicos

2.2.1.1 El juego

2.2.1.1.1 Definición

Por naturaleza el juego es una actividad física y de la mente que otorga al individuo estímulo de alegría, de diversión y de sano esparcimiento una vez que se lleva a cabo, brindando instantes bastante placenteros de seguridad emocional. El juego nace de forma espontánea y voluntaria, jamás es necesario y tiene su libertad de

ser escogido por uno o más individuos que lo realizaran con determinadas normas de juego.

Asimismo, el juego es una actividad natural y propia de la niñez, que sigue a la vida del ser quienes se identifica evidentemente una vez que permanecen jugando y una vez que no, los chicos y chicas vinculada a cualquier acción que hacen debido, probablemente, al esfuerzo que implica el aprendizaje en los primeros dos o tres años de vida. (Jove, 2020)

Según Ruiz, (2017) dice que los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además, cabe resaltar que los niños son los individuos más justos en lo cual al juego y al cumplimiento de sus normas hace referencia. Sin embargo, es fundamental destacar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente durante toda la historia con un carácter mundial, lo cual provoca que se logre asegurar que el juego es un instrumento sustancial para el desarrollo psicomotriz, afectivo y social de los más pequeños.

De la misma forma, el juego, como criterio más general, es un medio primordial para la estructuración del lenguaje y el raciocinio, actúa sistemáticamente sobre la estabilidad psicosomática; permite aprendizajes de intensa importancia; disminuye la sensación de gravedad ante errores y fracasos; invita a la participación activa por parte del jugador; realiza la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y seguridad personal. Palazuelo y Marugán, (2010)

Por lo tanto, el juego es una actividad innata y propia de la infancia, que sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas; pero a diferencia de los adultos, para quienes se identifica claramente cuando están jugando y cuando no, los niños y niñas viven su evolución como un juego en sí misma. Los niños tienen la

capacidad lúdica asociada a cualquier acción que realizan debido, posiblemente, al esfuerzo que supone el aprendizaje en los primeros dos o tres años de vida. (Apaza, 2020)

Por lo que resulta que los juegos generalmente, y en especial los juegos de contenido matemático, se muestran como un asombroso recurso didáctico para proponer situaciones problemáticas a los chicos. Tales estrategias permiten articular ejemplificando la actividad matemática y la actividad lúdica en entornos de relación en grupo. (MINEDU, 2013)

2.2.1.1.2 Clasificación de los juegos

Según Álvarez, (1993), citado por (Visconde, 2018)

A) Juegos desarrollados en destrezas

En dichos tipos de juegos, se identifica por desarrollar ocupación sensorio motriz, en el cual las ocupaciones permanecen orientadas a mejorar la coordinación del proceso psico-motor. En esta acción los alumnos permanecen orientados a desarrollar capacidades y la actividad motriz, del mismo modo se dirige al aumento de sus habilidades, capacidades y ejercitación, se hace que, al proponer las ocupaciones por medio del juego, estas son alentadoras por los seres más cercanos, tal los alumnos se sienten mucho más seguros de sí mismos y confianza para continuar realizando estas ocupaciones por medio del juego. Nos señala (Visconde, 2018)

B) Juegos basados en estrategias

El desarrollo del juego, como táctica didáctica, posibilita que los estudiantes logren edificar sus propios conocimientos por medio de la experimentación,

investigación, indagación e averiguación, procesos claves para poder hacer en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo. (Visconde, 2018)

C) Juegos libres

Los juegos libres se presentan de manera espontáneos no inician de un plan, son desarrolladas por ser sin dependencia de manipulación y ni se crean las reglas principales para su aplicación, por ser espontaneo es inmediato, por ejemplo: jugar básquet, tenis o 3 en raya, estas son una actividad de manera rápida que reúne y practican, a fin de socializar e integrar con los participantes. (Visconde, 2018)

2.2.1.1.3 Ventajas de los juegos

Las técnicas de utilización dentro del aula de clases, hace ciertas ventajas en los estudiantes y estudiantes, no tan solo respectivos al proceso de cognición de ellos, sino en diversos puntos de vista más que pueden ser expresados. según (Huamán, 2016)

2.2.1.1.4 La importancia de los juegos

Según MINEDU, (2013), especifica porque es importante el juego.

1. Es la principal actividad natural que desarrollan los niños y niñas para aprender, desarrollan sus principales actividades y destrezas.
2. Permite dinamizar los procesos de pensamiento, pues generan interrogantes y motivan la búsqueda de soluciones.
3. Presenta retos y estímulos que incitan la puesta en marcha de procesos intelectuales.
4. Estimula la competencia sana y actitudes de tolerancia y convivencia que crean un clima de aprendizaje favorable.
5. Favorece la comprensión.
6. Facilita la consolidación de contenidos matemáticos.

7. Posibilita el desarrollo de capacidades.

8. Se conecta con la vida y potencia el aprendizaje.

En esta dinámica los estudiantes tienen la oportunidad de escuchar a los otros, explicar y justificar sus propios descubrimientos, confrontar ideas y compartir emociones, corregir y ser corregidos por sus compañeros. Tales juegos tienen estímulos: la actividad lúdica en sí misma, la actividad matemática que la acompaña y el relacionarse con otros.

2.2.1.1.5 El juego como estrategia educativa

La posibilidad de aprender mediante el juego no es exclusiva de los niños en edad preescolar. En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos de parte de los niños, además de promover la motivación para aprender. Por cierto, el interés y la motivación son dos de los puntos más relevantes que puede desarrollar el juego; incentivarlos en los primeros cursos beneficia la implicación de los chicos en su propio aprendizaje. (UNICEF, 2018)

2.2.1.2 Juegos Lúdicos

2.2.1.2.1 Concepto

Montessori, M. (2003) citado por (Llanos, 2019), menciona que los juegos lúdicos son actividades para la diversión y el goce de los competidores, en muchas situaciones, inclusive como instrumento educativo ósea, que toda actividad lúdica al ocasionar distracción guiada, estimula el disfruto y la colaboración activa de los individuos, estimula y activa las cualidades que tiene en esta situación el alumno.

son técnica de colaboración direccionada a desarrollar en los chicos métodos de dirección y conducta adecuada, estimulando así la disciplina con un conveniente nivel de elección y autodeterminación , es decir no solo propicia la compra de

conocimiento y el desarrollo de habilidades ,sino además auxilia al logro de la motivación ,es una forma de trabajo maestro que da una gran variedad de procedimientos, bien los juegos didácticos son utilizados como estrategias educativas, su uso en los salones sigue siendo incipiente ya que diversos docentes todavía desconocen sus funciones. (Huamán, 2016)

2.2.1.2.2 Estrategias lúdicas

Las estrategias tienen la finalidad de estimular y fomentar el aprendizaje por medio de una secuencia de ocupaciones metodológicas fundamentadas en el diseño, la planeación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. (Patín, 2016)

Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

- Su carácter particular
- La planificación anticipada.
- El logro de objetivos específicos
- En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.
- Su vinculación con el medio donde se desenvuelve el niño es fundamental.

Para diseñar una estrategia es necesario conocer.

- ¿Qué se quiere fomentar en el estudiante, que competencias desarrollar?
- ¿Cómo se va a desarrollar?
- ¿con que recursos se cuenta?

La funcionalidad del educador infantil, se apoya en dar la ejecución de ocupaciones y vivencias que, conectando al más alto con las necesidades, intereses y motivaciones de los chicos, les posibiliten para aprender y a realizarse. (Patín, 2016)

La enseñanza para que sea positiva, actualmente, identificada como la sociedad del entendimiento, la cual, necesita de personas preparadas en cuatro pilares: Aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a vivir ligados. Teniendo en cuenta este precepto que permite dinamizar el diseño de estrategias pedagógicas lúdicas.

- Aprender a conocer

Esta clase de aprendizaje tiende al dominio de las herramientas mismas del saber, puede considerarse un medio y como finalidad humana; radica que cada individuo aprenda a entender el planeta que le circunda, para vivir con dignidad, realizarse como profesional y tener relación con los otros, con el fin del placer de conocer.

- Aprender a conocerse

Involucra aprender a aprender, ejercitando la memoria, la atención, el raciocinio. A partir de pequeños se debería aprender a concentrar la atención en las cosas y los individuos. El ejercicio de la memoria es una forma preventiva de las informaciones momentáneas de los medios de comunicación, se debe ser selectivos en la votación de información, y ejercitar la memoria asociativa.

- Aprender a hacer

Aprender a conocer y a hacer son términos semejantes; empero aprender a hacer está dirigido primordialmente a la formación profesional.

- Aprender a ser

Todos los humanos tienen que estar en condiciones de dotarse de un pensamiento autosuficiente y crítico y de llevar a cabo un juicio propio, para decidir por sí mismos que tienen que hacer en las distintas situaciones de la vida.

2.2.1.2.3 Características de las estrategias lúdicas

Cuando un estudiante emplea una estrategia es capaz de adecuar su conducta, nos referimos en lo que piensa y hace en los pedidos que se le hace por lo cual debemos tener en cuenta. (González, 1993 citado por (Patín, 2016)

- Realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
- Planifique que va a hacer y como lo llevara a cabo.
- Realice la tarea o actividad recomendada.
- Evalúe su actuación.
- Recolecte conocimientos acerca de en qué circunstancias puede volver a utilizar esa estrategia.

2.2.1.3 Programa

2.2.1.3.1 Definición

Entiendo por programa el conjunto de experiencias particulares que tienen la posibilidad de ser orientadas a partir desde la escuela, ósea, el programa no es únicamente un temario que se refiere a unos determinados saberes o contenidos. El programa estudiantil está al servicio de una persona en desarrollo que ha de asimilar saberes, desenvolver capacidades, robustecer hábitos flexibles y conseguir reacciones convenientes para ella y para la sociedad. En el programa se han de comprender cada una de las ocupaciones que el estudiante en cuanto persona deba y logre hacer en la clase o en las situaciones estudiantiles y extraescolares directamente ligadas a la faena educativa. (Fernández, 1959)

Así mismo, se requiere de una solución práctica y que las prácticas estén orientadas a este carácter intencional. A su mismo podemos realizar que un programa maneje este conjunto de las ocupaciones en las planificaciones que los tutores realizan. (Huamán, 2016)

2.2.1.3.2 Etapas del programa

Rodríguez, (2003) citado por (Visconde, 2018) considera que el programa son actividades activas, y estas son:

A) Planificación: Se apoya en la prevención, decidir con más claridad fines específicos, tal las diversas actividades y modalidades para encontrar los probables contratiempos, a su vez su resolución; estos procesos son constantes y no solo es referida a una dirección que se debería tomar, sino de una buena dirección y el las estrategias de cómo llegar a esas metas ya propuestas (Visconde, 2018)

B) Ejecución: Se desarrolla las actividades de acuerdo a lo planificado estas actividades son propuestas en la clase y fuera de ellas, usando tácticas metodológicas activas, según la realidad estudiada, y la zona en que se quiere conseguir el aprendizaje. (Visconde, 2018)

C) Evaluación: Por medio de este proceso, se refleja de forma integral que comprende cada una de los periodos de un programa, dentro las evaluaciones se refleja las múltiples fases como una evaluación diagnóstica, después de terminar y avanzar la formativa con la sumativa, del mismo modo en este periodo participan todos los integrantes del plan, autoevaluándose, uno mismo o evaluado por personal internos (representantes del colegio, profesores y padres de familias) o externos (seguimiento y control y personeros), por medio de la técnica, indicadores de logro aparatos de evaluación.

2.2.2 Aprendizaje en el área de matemática

2.2.2.1 Concepto de aprendizaje

Partiendo del planteamiento que el aprendizaje es un aspecto clave en la educación, parece prudente tener en cuenta el planteamiento que realizan Ausubel, Novak y Hanesin (1997, p. 28) citado por (García y Fonseca, 2015) relacionadas con que las teorías del aprendizaje son más interdependientes que mutuamente exclusivas, lo que posibilita comprender la profunda vinculación o agrupación con puntos teóricos y prácticos para las Ciencias de la Enseñanza y como tal centrado en la praxis educativa.

Asimismo, el aprendizaje en donde el alumno relaciona lo que ya sabe con los nuevos conocimientos, lo cual involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje. (Sarmiento, 2007)

Antes del siglo XX tenemos la posibilidad de resaltar la teoría mentalista, la cual estima que el aprendizaje es un proceso de adiestramiento de la mente que ayuda a desarrollar la imaginación, la memoria y el raciocinio y la teoría del desarrollo natural que dice que el ser humano es bueno por naturaleza y tiende a la perfección, si no se interfiere de manera negativa a partir del exterior. Los primordiales representantes de esta última teoría son Rousseau (1712-1778), Pestalozzi y Fröebel. En la década de 1870 W. citado por (Federación de enseñanza, 2009), James asegura que el aprendizaje ayuda, en especial a lo largo de la niñez, a moldear y guiar la vida del hombre.

- **Aprendizaje Significativo:** Para Ausubel, citado por (Sarmiento, 2007), el aprendizaje en donde el alumno relaciona lo que ya sabe con los nuevos

conocimientos, lo cual involucra la modificación y evolución de la nueva información así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

En la teoría del aprendizaje importante de Ausubel, citado por (Sarmiento, 2007) se reconoce la disposición del estudiante a relacionar el nuevo material con su composición cognoscitiva en forma no arbitraria (es mencionar, que las ideas se relacionan con cualquier aspecto que existe en la composición cognoscitiva del estudiante, como una imagen, un signo ya importante, un criterio o una proposición) y si además, la labor de aprendizaje en sí es potencialmente significativa tendríamos que cualquier persona de ambos tipos de aprendizaje mencionados, tienen la posibilidad de llegar a ser significativos.

2.2.2.2 Tipos de logros de aprendizaje

Guerra, M. (2009). Citado por (Juarez, 2019) Formulación de logros e indicadores de logro: Progreso, en el cual manifiesta que según el contenido del aprendizaje de los escolares:

- **Logros cognitivos:** Es el aprendizaje anhelado de los alumnos, enfocado desde la parte cognitiva, simboliza lo que el alumno debe de conseguir, conocimientos que debe de asemejar, lo que debe conocer. (Juarez, 2019)
- **Logros procedimentales:** Son la capacidades y destrezas que el estudiante debería de conseguir, orientado a la práctica, al comportamiento y a o conductual, es todo lo cual el alumno debería de saber hacer. (Juarez, 2019)
- **Logros actitudinales:** Se refieren a los valores morales y habitantes, viene a ser el componente afectivo de la personalidad en los alumnos lo que nos permite sentir y convivir. (Juarez, 2019)

2.2.2.3 Aprendizaje de la matemática

En la reflexión sobre las correctas concepciones hacia las matemáticas habrán surgido distintas opiniones y creencias sobre las matemáticas, la actividad matemática y la capacidad para aprender matemáticas. Pudiera parecer que esta discusión está muy alejada de los intereses prácticos del maestro, interesado básicamente por cómo hacer más positiva la educación de las matemáticas (u otro tema) a sus estudiantes. (Godino and Batanero, 2003)

2.2.2.4 Escala de calificación de los aprendizajes en la educación Básica

Regular

Según (MINEDU, 2016), la calificación con fines de promoción se puede realizar por periodo de aprendizaje, asimismo, establece conclusiones descriptivas del nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante.

AD (Logro destacado): Cuando el alumno evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizaje que van más allá del nivel esperado.

A (Logro esperado): cuando el alumno evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.

B (En proceso): Cuando el alumno esta próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante el tiempo razonable para lograrlo.

C (En inicio): Cuando el alumno muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado.

2.2.2.5 Área de matemática

Para los seres humanos la matemática es una actividad de suma importancia que ocupa en el conocimiento y el desarrollo de nuestra cultura y nuestra sociedad. A su vez esta se encuentran en constantes desarrollos y reajustes, por ello existe una variante de investigaciones como ciencia, en el país es fundamental para el desarrollo las tecnologías modernas y otras. Estas áreas contribuyen con el aprendizaje de organizar y contribuir con las personas a formar personas de bien, sistematizar y analizar la información, de esta manera, las personas en el mundo tomaran las decisiones pertinentes de una manera creativa. (MINEDU, 2019)

2.2.2.6 Competencias del área de matemática

Según (MINEDU, 2019), señala la siguientes competencias que debe lograr los estudiantes.

A) Resuelve problemas de cantidad

Se basa en que los estudiantes planteen nuevas soluciones para edificar y entender los números, así mismo sus operaciones y características de los sistemas numéricos. Además, ceder de sentido a dicho conocimiento en el caso y usarlos para reproducir o representar colaboraciones entre los datos y condiciones. Además, involucra a discernir las soluciones que necesita como la estimulación de un preciso calculo, para ello esto selecciona métodos, tácticas, recursos y medidas. En esta competencia el entendimiento lógico hace comparaciones en los niños, induce características, por el medio de análogos explica los casos particulares, por ejemplo los procesos de resolución de problemas (MINEDU, 2019)

B) Resuelve problemas de regularidad equivalencia y cambio

Se afirma en que los estudiantes por medio de las normas les permitan hallar valores desconocidos, a su vez caracterizar equivalencias, para hacer predicciones de la conducta de un fenómeno, con el cambio de una intensidad a la otra.

Para esto inecuaciones y funcionalidades, expone ecuaciones y usa tácticas, métodos y características para solucionarlas, manipular y graficar las expresiones de símbolo. De esta forma además razona de forma inductiva y deductiva, para decidir leyes en general por medio de diversos ejemplos, características y contra ejemplos.

(MINEDU, 2019)

C) Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Se basa en que el alumno se oriente y describa la postura y el desplazamiento de objetos y de uno mismo en el espacio, visualizando, interpretando y relacionando las propiedades de los objetos con maneras geométricas bidimensionales y tridimensionales. Involucra que haga mediciones directas o indirectas del área, del perímetro, del volumen y de la función de los objetos, y que pueda edificar representaciones de las maneras geométricas para diseñar objetos, planos y maquetas, utilizando aparatos, tácticas y métodos de creación y medida. (MINEDU, 2019)

D) Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

Consiste en que el estudiante analice datos sobre un tema de interés o estudio o de situaciones aleatorias, que le permita tomar decisiones, elaborar predicciones razonables y conclusiones respaldadas en la información producida. Para ello, el estudiante recopila, organiza y representa datos que le dan insumos para el análisis,

interpretación e inferencia del comportamiento determinista o aleatorio de los mismos usando medidas estadísticas y probabilísticas. (MINEDU, 2019)

III. Hipótesis

El programa de juegos lúdicos influye significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria, Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021

IV. Metodología

4.1 El tipo de investigación

El tipo de investigación es cuantitativa que busca determinar la influencia del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes de primer grado “B” de primaria de la Institución educativa Siervos de Dios, mediante bases estadística para un nivel de control e interpretación inferencial.

Para que exista metodología cuantitativa se requiere que entre los elementos del problema de investigación exista una relación cuya naturaleza sea lineal. Es decir que haya claridad entre los elementos del problema de investigación que forman el problema, que sea posible definirlo, limitarlos y saber exactamente donde se inicia el problema, en el cual dirección va y que tipo de incidencia existe entre sus elementos, nos indica (Mendoza, 2006 p. 3)

4.1.1 Nivel de la investigación

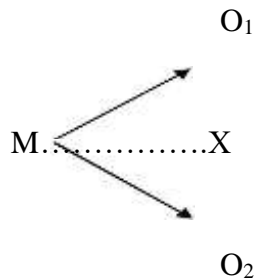
El nivel de investigación responde a un nivel aplicativo de fenómeno en circunstancias real, en un tiempo y en un área geográfica determinada. Es decir, en este nivel se interviene en las unidades de estudio o a la población de estudio, para lograr un resultado positivo y transformar positivamente la realidad (Lozano, 2017)

4.1.2 Diseño de la investigación

El diseño de la investigación que se utilizó es un diseño Pre-Experimental, se trabaja con un solo grupo, el cual es experimento y control a la vez. El termino diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que desea con el fin de responder al planteamiento del problema. (Sampieri, 2003)

Para el presente caso, la investigación es de tipo cuantitativo, nivel aplicativo, con diseño pre experimental.

El diagrama es el siguiente



Dónde:

M: Muestra

O₁: Pre test

X: Aplicación de los juegos lúdicos

O₂: Pos test

4.2 Población y Muestra

4.2.1 Población

La población de la investigación está conformada por 20 niños de primer grado de la Institución Educativa primaria Siervos de Dios del distrito de Crucero, región Puno, año 2021. (Silva Siesquén I.M., 2018) citado por (Jove, 2020) , es un conjunto de personas, entidades u objetos cuyo objeto se está estudiando o investigando.

4.2.2 Muestra

El tipo de muestreo que se utilizó fue el intencionado. El muestreo por cuotas se utiliza intencionadamente porque permite seleccionar los casos característicos de

la población limitando la muestra a estos casos. En este caso, se trabajó con 20 estudiantes de la Institución Educativa Siervos de Dios.

Tabla 1

Muestra de la Institución Educativa Siervos de Dios

N°	Institución educativa	Número de estudiantes	Total
1	Institución Educativa Siervos de Dios	20	20
Total			20

Fuente: Nómina de matrícula 2021

4.3 Definición y Operalización de Variables e Indicadores

Cuadro 1

Operalización de variables e indicadores

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable Independiente: Programa de juegos lúdicos	El juego es un recurso de aprendizaje imprescindible en la iniciación a la matemática, pues permite los aprendizajes en los niños de una forma divertida despertando el placer por aprender y sacia su necesidad de jugar.(MINEDU, 2013)	Es una propuesta pedagógica basada en estrategias metodológicas para desarrollar conceptos matemáticos a partir de situaciones relacionada con la vida de los niños.	planificación	Diseña estrategias metodológicas basadas en el problema de una realidad.	1, 2, 3, 4
			ejecución	Desarrolla actividades de aprendizaje empleando medios y materiales actualizados y variados.	5, 6, 7
			Evaluación	Determinar los efectos del programa juegos lúdicos y el nivel de logro de las capacidades de los estudiantes.	8, 9, 10
Variable Dependiente: Aprendizaje en el área de matemática.	La matemática es una actividad humana y ocupa un lugar relevante en el desarrollo del conocimiento y de la cultura de nuestras sociedades. (MINEDU, 2017)	Nivel de aprovechamiento para el desarrollo de las actividades	Resuelve problemas de cantidad	Emplea noción de cantidad al describir y comparar grupos de objetos y figuras.	11, 12, 13.
			Resuelve problemas de regularidad	Establece secuencias Con objetos de su entorno y material representativo.	14,1 5
			Resuelve problemas de equivalencia y cambio	Selecciona y clasifica objetos de acuerdo a una característica común.	16, 17,
			Resuelve problemas de movimiento, forma y localización	Propone situaciones de su interés y de su aula para recoger datos cualitativos.	19,2 0
			Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre		

4.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

4.4.1 Técnicas

Para recoger información de los juegos lúdicos se usó un programa como estrategia en el aprendizaje en el área de matemática en niños del primer grado sección “B” de primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios, se utilizó la técnica de la prueba escrita.

4.4.2 Instrumentos

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación. Es todo aquel que permite recaba y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: Lista de cotejo, ficha de observación. (Llanos, 2019)

La pre-test, ayuda a obtener información del nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática que se encuentran los niños sin a ver aplicado los juegos lúdicos.

Descripción: La pre test escrita tiene 10 ítems.

La post-test, ayuda a obtener información del nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática que se encuentran los niños después de haberse aplicado los juegos lúdicos. Para así realizar las comparaciones del pre-test con el pos-test y determinar la influencia que tienen los juegos lúdicos como estrategia en el área de matemática. Descripción: La pos test escrita final tiene 10 ítems.

Tabla 2

Para el análisis se consideró la siguiente escala

Puntuación	Aprendizaje en el área de matemática
17 - 20	Nivel logro destacado
14 - 16	Nivel logro previsto
11 - 13	En proceso
0 - 10	En inicio

4.4.3 Prueba escrita

Las evaluaciones los encuestados tendrán que responder de forma escrita una serie de preguntas y ítems, según el aprendizaje que han adquirido en un tiempo determinado. Son dos tipos: Pre test y pos test. (Huamán, 2016)

4.5 Plan de Análisis

El procesamiento, se realizó sobre los datos obtenidos luego de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos de estudio: los estudiantes de primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios, Crucero con la finalidad de apreciar la naturaleza de las estrategias didácticas.

En relación al análisis de los resultados, se utilizó la estadística experimental para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

Para el análisis de los datos se utilizó el programa Excel 2013. El procesamiento, se realizó sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, para ver la

significancia de los resultados se aplicó la prueba de Wilcoxon donde el valor de $P < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática obtenidos en el pre test y pos test. Con los resultados obtenidos realice cuadros y gráficos y tablas con sus respectivas interpretaciones.

Para la medición de esta variable se ha utilizado el baremo del Ministerio de Educación. Los baremos consisten en asignar a cada posible puntuación directa un valor numérico (en una determinada escala) que informa sobre la posición que ocupa la puntuación directa. Un baremo se define como una escala de valores que se establece para evaluar o clasificar los elementos de un conjunto, de acuerdo con alguna de sus características.

4.6 Matriz de Consistencia

Cuadro 2

Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variabes e indicadores	Metodología
¿Cuál es la influencia del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en niños de primer grado “B” de primaria, de la institución educativa Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021?	<p>Objetivo general Determinar de qué manera influye el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en niños de primer grado “B” de primaria, de la institución educativa Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021.</p> <p>Objetivos específicos Identificar los niveles de aprendizaje en el área de matemática, mediante el pre test en niños de primer grado “B” de primaria. Aplicar el programa juegos lúdicos a través de actividades de aprendizaje en el área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria. Identificar los niveles de aprendizaje en el área de matemática, luego de la aplicación del programa, mediante el pos test en los niños de primer grado “B” de primaria. Comparar los resultados del pre test y pos test al aplicar el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria.</p>	El programa de juegos lúdicos influye significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes de primer grado “B” de primaria, Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021	<p>Variable 1 Programa de juegos lúdicos</p> <p>Variable 2 Aprendizaje en el área de matemática</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Aplicativo Diseño: Pre experimental</p> <p>Instrumento Examen escrito, pre prueba y pos prueba. Muestra: 20 estudiantes</p>

4.7 Principios Éticos

La presente investigación se ajusta al código de ética de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución en el que tiene como propósito la promoción del conocimiento y bien común expresada en principios y valores éticos que guían la investigación en la universidad.

Los principios que rigen la actividad investigadora son:

- **Beneficencia y no mal eficiencia.**- La investigación debe centrarse en no causar daños o disminuir los posibles efectos o riesgos de la investigación, y en contraste, incrementar los beneficios. En este estudio, se disminuyó todos los posibles efectos negativos en la población estudiantil.

- **Justicia.**- Se aseguró que las limitaciones, dificultades o desconocimientos no generen sesgos en la actividad investigativa o sobre algún aspecto de prácticas inadecuadas.

- **Integridad científica.**- La investigadora respetó las normas deontológicas en todo el proceso de la investigación que se ejecutó.

- **Consentimiento informado y expreso.**- Los participantes y sus padres estuvieron informados del proceso investigativo.

V. Resultados

5.1 Resultados

5.1.1 Respecto al Objetivo Específico: Identificar los niveles de aprendizaje en el área de matemática, mediante el pre test en niños de primer grado “B” de primaria.

Tabla 3

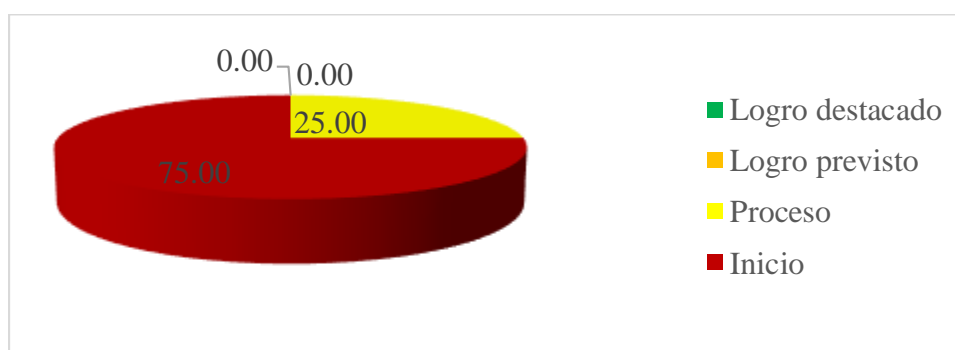
Nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática mediante la aplicación del pre test.

Nivel	fi	hi	hi%
Logro destacado	0	0,00	0,00
Logro previsto	0	0,00	0,00
Proceso	5	0,25	25,00
Inicio	15	0,75	75,00
Total	20	1,00	100,00

Fuente: Resultados de pre test

Gráfico 1

Distribución del logro en el aprendizaje del área de matemática mediante la aplicación del pre test.



Fuente: Pres test

Interpretación: En la tabla 3 gráficos 1, de 20 niños de primer grado de primaria Siervos de Dios, que representan los 100% evaluados sobre niveles de logro en el aprendizaje del área de matemática en el Pre-test, el 75% se encuentran en Inicio, 25 % se encuentra en proceso, mientras que ningún niño tiene logro previsto ni destacado.

5.1.2 Respecto al Objetivo Específico: Aplicar el programa juegos lúdicos a través de actividades de aprendizaje en el área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria.

Tabla 4

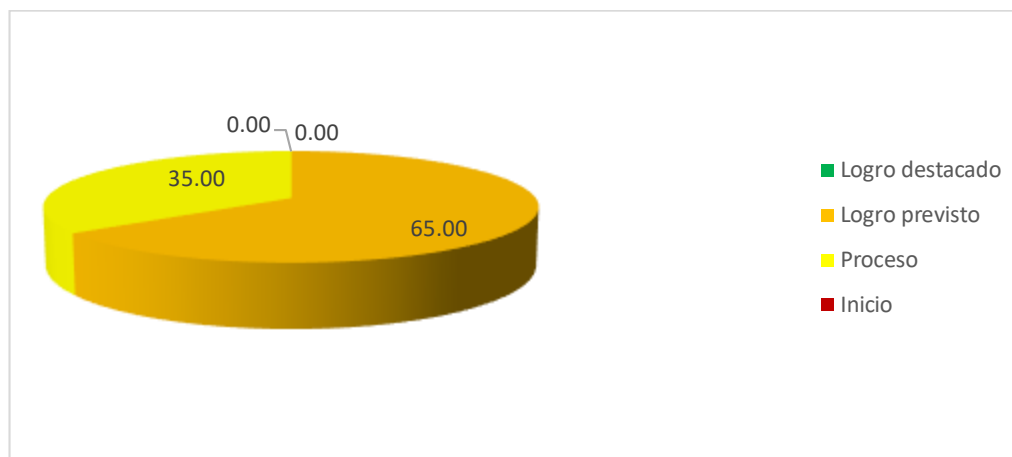
Nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, en la sesión 01.

Nivel	fi	hi	hi%
Logro destacado	0	0,00	0,00
Logro previsto	13	0,65	65,00
Proceso	7	0,35	35,00
Inicio	0	0,00	0,00
Total	20	1,00	100,00

Fuente: Resultados de la sesión 1

Grafico 2

Distribución del logro en el aprendizaje del área de matemática, en los niños de la muestra.



Fuente: Tabla 4

Interpretación: En la tabla 4 gráfico 2, de 20 estudiantes de primer grado de primaria Siervos de Dios, que representan el 100% evaluados sobre el nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, el 65 % presentan en logro previsto, el 35% se encuentra en proceso, mientras que ningún niño está en inicio.

Tabla 5

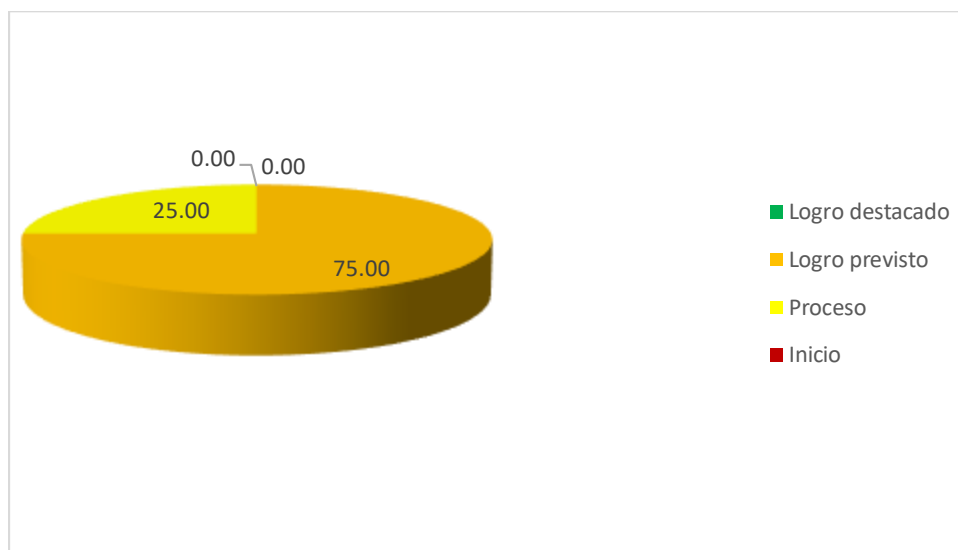
Nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, en la sesión 02.

Nivel	fi	hi	hi%
Logro destacado	0	0,00	0,00
Logro previsto	15	0,75	75,00
Proceso	5	0,25	25,00
Inicio	0	0,00	0,00
Total	20	1,00	100,00

Fuente: Resultados de la sesión 2

Gráfico 3

Distribución del logro en el aprendizaje del área de matemática, en los niños de la muestra.



Fuente: Tabla 5

Interpretación: En la tabla 5 gráfico 3, de 20 estudiantes de primer grado de primaria Siervos de Dios, que representan el 100% evaluados sobre el nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, el 75 % se encuentran en logro previsto, el 25 % se encuentra en proceso, mientras que ningún niño está en inicio.

Tabla 6

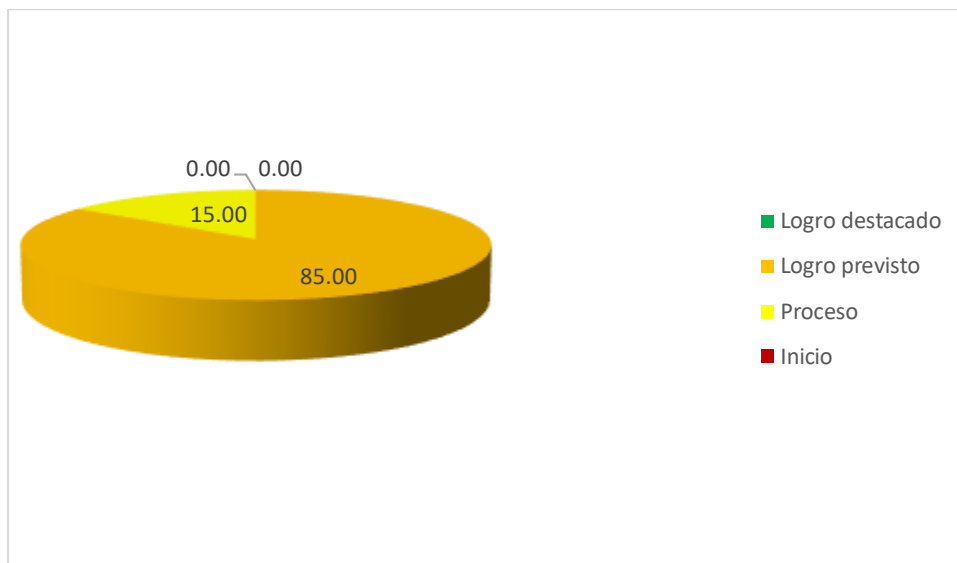
Nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, en la sesión 03.

Nivel	fi	hi	hi%
Logro destacado	0	0,00	0,00
Logro previsto	17	0,85	85,00
Proceso	3	0,15	15,00
Inicio	0	0,00	0,00
Total	20	1,00	100,00

Fuente: Resultados de la sesión 3

Gráfico 4

Distribución del logro en el aprendizaje del área de matemática, en los niños de la muestra.



Fuente: tabla 6

Interpretación: En la tabla 6 gráfico 4, de 20 niños de primer grado de primaria Siervos de Dios, que representan el 100% evaluados sobre el nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, el 85% se encuentran en logro previsto, el 15% se encuentra en proceso, mientras que ningún niño está en inicio.

Tabla 7

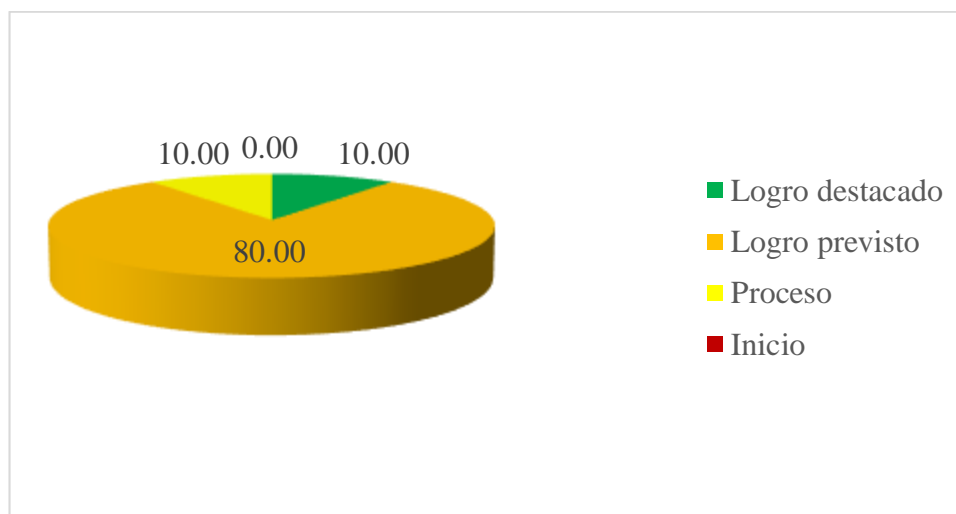
Nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, en la sesión 04.

Nivel	fi	hi	hi%
Logro destacado	2	0,10	10,00
Logro previsto	16	0,80	80,00
Proceso	2	0,10	10,00
Inicio	0	0,00	0,00
Total	20	1,00	100,00

Fuente: Resultados de la sesión 4

Gráfico 5

Distribución del logro en el aprendizaje del área de matemática, en los niños de la muestra.



Fuente: tabla 7

Interpretación: En la tabla 7 gráfico 5, de 20 niños de primer grado de primaria Siervos de Dios, que representan el 100% evaluados sobre el nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, el 80% se encuentran en logro previsto, el 10% se encuentra en logro destacado y 10% en proceso, mientras que ningún niño está en inicio.

Tabla 8

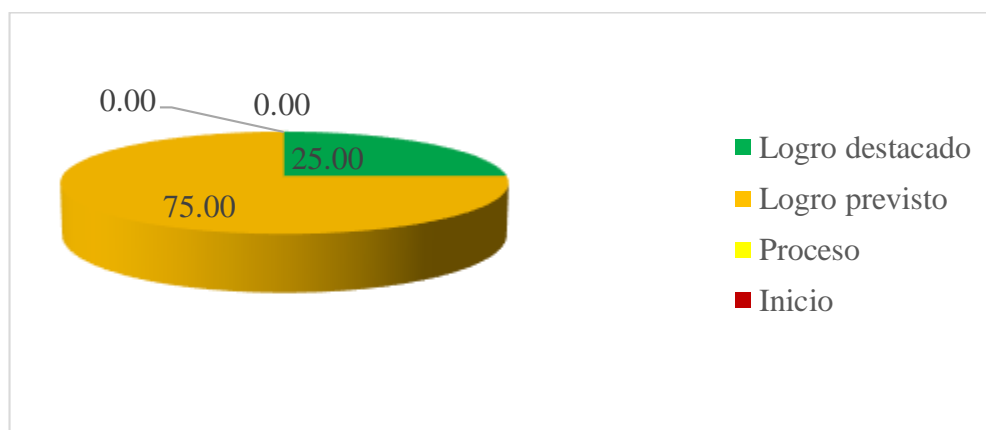
Nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, en la sesión 05.

Nivel	fi	hi	hi%
Logro destacado	5	0,25	25,00
Logro previsto	15	0,75	75,00
Proceso	0	0,00	0,00
Inicio	0	0,00	0,00
Total	20	1,00	100,00

Fuente: Resultados de la sesión 5

Gráfico 6

Distribución del logro en el aprendizaje del área de matemática, en los niños de la muestra.



Fuente: tabla 8

Interpretación: En la tabla 8 gráfico 6, de 20 estudiantes de primer grado de primaria Siervos de Dios, que representan el 100% evaluados sobre el nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, el 75% se encuentran en logro previsto, el 25% se encuentra en logro destacado, mientras que ningún estudiante está en proceso ni inicio.

Tabla 9

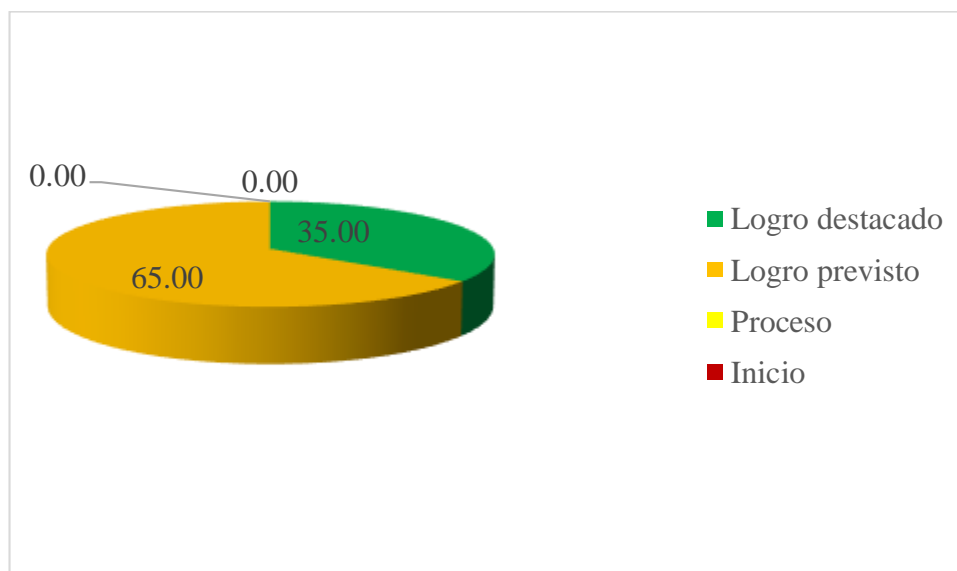
Nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática en la sesión 06.

Nivel	fi	hi	hi%
Logro destacado	7	0,35	35,00
Logro previsto	13	0,65	65,00
Proceso	0	0,00	0,00
Inicio	0	0,00	0,00
Total	20	1,00	100,00

Fuente: Resultados de la sesión 6

Gráfico 7

Distribución del logro en el aprendizaje del área de matemática, en los niños de la muestra.



Fuente: tabla 8

Interpretación: En la tabla 9 gráfico 7, de 20 niños de primer grado de primaria Siervos de Dios, que representan el 100% evaluados sobre el nivel de logro de aprendizaje del área de matemática, el 65% se encuentran en logro previsto, el 35% se encuentra en logro destacado, mientras que ningún niño está en proceso ni inicio.

Tabla 10

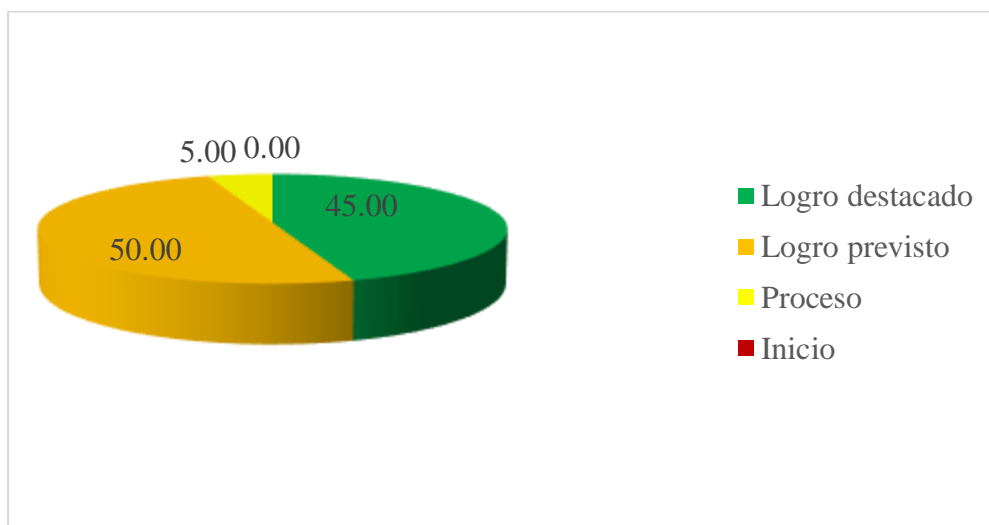
Nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática en la sesión 07.

Nivel	fi	hi	hi%
Logro destacado	9	0,45	45,00
Logro previsto	10	0,50	50,00
Proceso	1	0,05	5,00
Inicio	0	0,00	0,00
Total	20	1,00	100,00

Fuente: Resultados de la sesión 7

Gráfico 8

Distribución del logro en el aprendizaje del área de matemática, en los niños de la muestra.



Fuente: tabla 9

Interpretación: En la tabla 10 gráfico 8, de 20 niños de primer grado de primaria Siervos de Dios, que representan el 100% evaluados sobre el nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, el 50% se encuentran en logro previsto, el 45% se encuentra en logro destacado, 5% se encuentran en proceso, mientras que ningún estudiante está en inicio.

Tabla 11

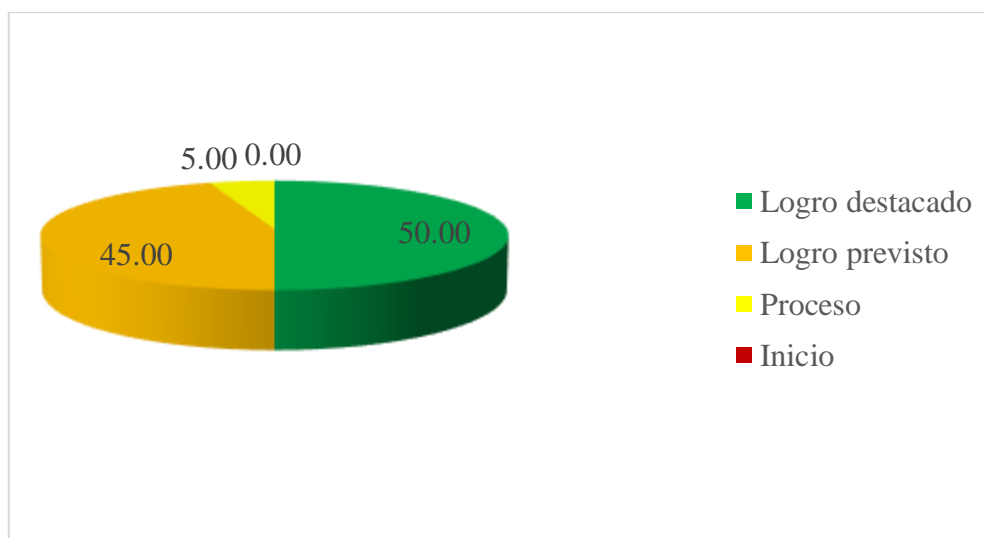
Nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, en la sesión 08.

Nivel	fi	hi	hi%
Logro destacado	10	0,50	50,00
Logro previsto	9	0,45	45,00
Proceso	1	0,05	5,00
Inicio	0	0,00	0,00
Total	20	1,00	100,00

Fuente: Resultados de la sesión 8

Gráfico 9

Distribución del logro en el aprendizaje del área de matemática, en los niños de la muestra.



Fuente: tabla 10

Interpretación: En la tabla 11 gráfico 9, de 20 niños de primer grado de primaria Siervos de Dios, que representan el 100% evaluados sobre el nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, el 50% se encuentran en logro destacado, el 45% se encuentra en logro previsto, 5% se encuentran en proceso, mientras que ningún niño está en inicio.

Tabla 12

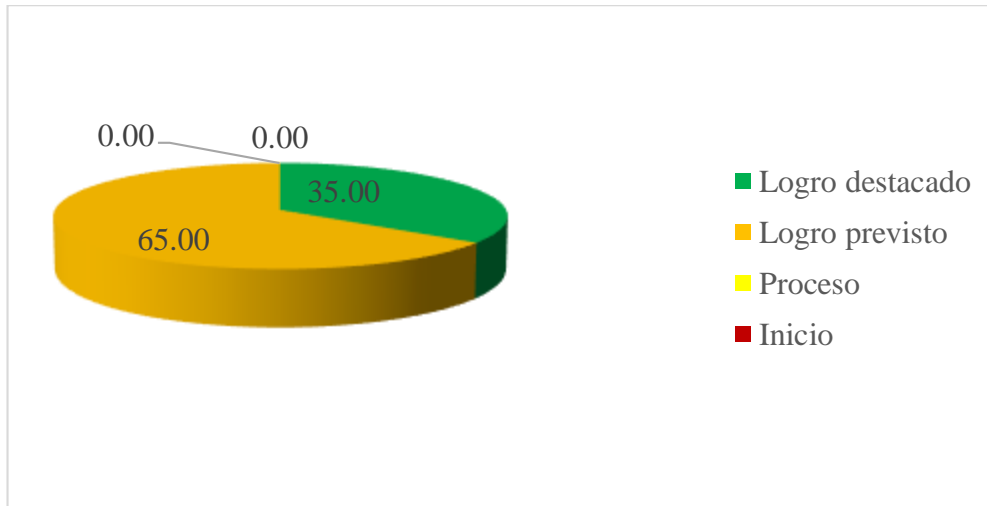
Nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, en la sesión 09.

Nivel	fi	hi	hi%
Logro destacado	7	0,35	35,00
Logro previsto	13	0,65	65,00
Proceso	0	0,00	0,00
Inicio	0	0,00	0,00
Total	20	1,00	100,00

Fuente: Resultados de la sesión 9

Gráfico 10

Distribución del logro en el aprendizaje del área de matemática, en los niños de la muestra.



Fuente: tabla 11

Interpretación: En la tabla 12 gráfico 10, de 20 niños de primer grado de primaria Siervos de Dios, que representan el 100% evaluados sobre el nivel de logro de aprendizaje del área de matemática, el 65% se encuentran en logro previsto, el 35% se encuentra en logro destacado, mientras que ningún niño está en proceso ni inicio.

Tabla 13

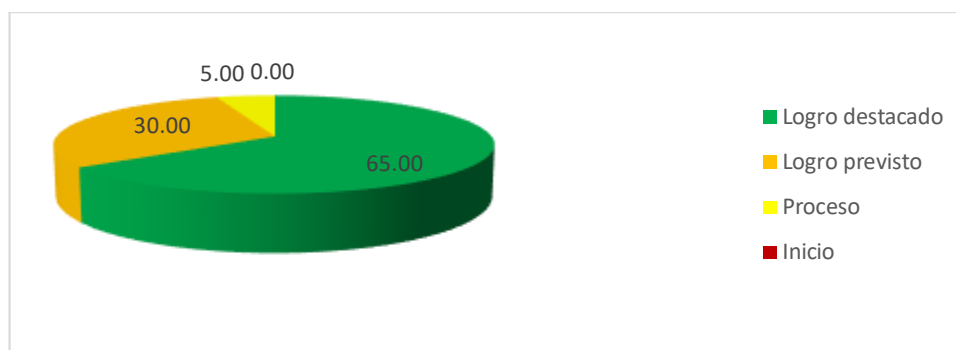
Nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, en la sesión 10.

Nivel	fi	hi	hi%
Logro destacado	13	0,65	65,00
Logro previsto	6	0,30	30,00
Proceso	1	0,05	5,00
Inicio	0	0,00	0,00
Total	20	1,00	100,00

Fuente: Resultados de la sesión 10

Gráfico 11

Distribución del logro en el aprendizaje del área de matemática, en los niños de la muestra.



Fuente: Tabla 12

Interpretación: En la tabla 13 gráfico 11, de 20 niños de primer grado de primaria Siervos de Dios, que representan el 100% evaluados el nivel de logro de aprendizaje del área de matemática, el 65% se encuentran en logro destacado, el 30% se encuentra en logro previsto, 5% se encuentran en proceso, mientras que ningún niño está en inicio.

5.1.3 Respecto al Objetivo Específico: Identificar los niveles de aprendizaje en el área de matemática, luego de la aplicación del programa, mediante el pos test en los niños de primer grado “B” de primaria.

Tabla 14

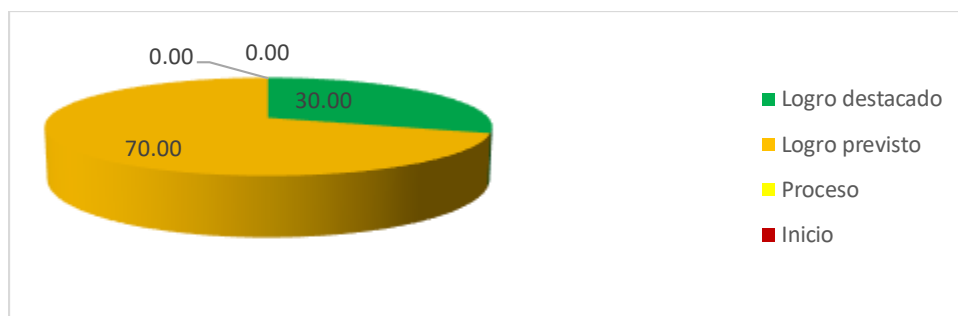
Nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática, mediante la aplicación de un pos test.

Nivel pos	fi	hi	hi%
Logro destacado	6	0,30	30,00
Logro previsto	14	0,70	70,00
Proceso	0	0,00	0,00
Inicio	0	0,00	0,00
Total	20	1,00	100,00

Fuente: resultados de pos test

Gráfico 12

Distribución del logro en el aprendizaje del área matemática, en los niños de la muestra.



Fuente: Tabla 14

Interpretación: En la tabla 14 gráfico 12, de 20 niños de primer grado de primaria Siervos de Dios, que representan el 100% evaluados sobre el nivel de logro de aprendizaje del área de matemática, el 70 % se encuentran en logro previsto y el 30% se encuentra en logro destacado, se puede observar que los niños obtuvieron un aprendizaje significativo.

5.1.4 Respecto al Objetivo Específico: Comparar los resultados del pre test y pos test al aplicar el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria.

Tabla 15

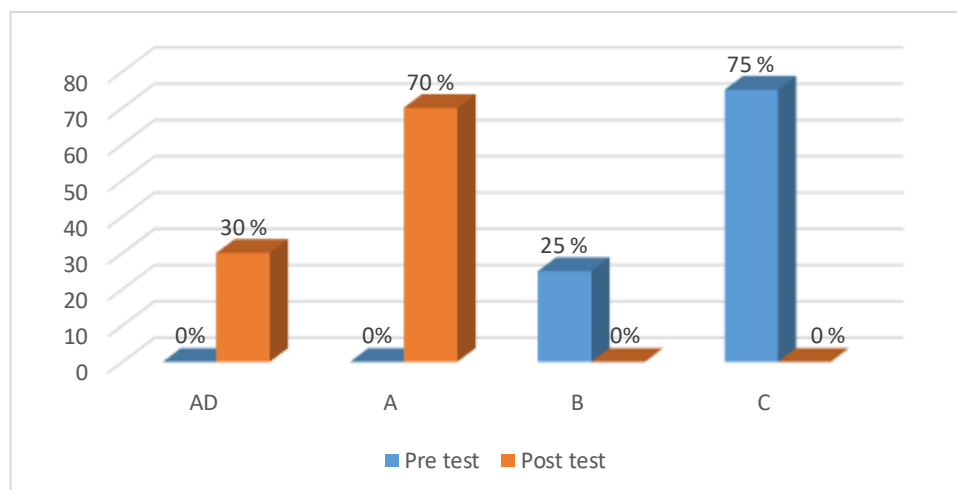
Comparación de la pre test y la pos test

Nivel de logros	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0	6	30
Logro previsto	0	0	14	70
Proceso	5	25	0	0
Inicio	15	75	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: pre test y pos test

Grafico 13

Comparación del pre test y el pos test en niños de primer grado



Fuente: Tabla 15

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 15 y el Gráfico 13, se realiza una comparación de los resultados de la pre prueba con la post prueba donde se observa que los niños han mejorado en el aprendizaje del área de matemática, ya que en un inicio la mayoría de niños estuvieron en un nivel de inicio 75% y después de haber aplicado las sesiones de juegos educativos matemáticos se obtuvo en la post prueba que un 70% están entre un nivel logro previsto y 30% están en logro destacado.

5.1.5 Resultados de Wilcoxon– Comprobación de hipótesis

Tabla 16

Prueba de rangos con signos de wilcoxon

Comparación	Hipótesis +	Suma rangos +	Suma rangos-	Nivel de Significancia	de Z Calculado	Sig. asintot. (bilateral)	Decisión $p < 0,05$
Pres prueba	$H_0=0$	0	120	$\alpha=0,05$	Z= -3.92	P=0,001	Se rechaza
Post prueba	$H_1 \neq 0$						la H_0

Fuente: tabla 16

$p < 0.05$ se rechaza la hipótesis nula y se da por aceptado la hipótesis alterna

Interpretación: En la tabla 16, podemos apreciar que de 20 datos del pre test y pos test no existe ningún rango positivo, y por el contrario, los rangos negativos suman totalidad de los datos.

H₀: No influyen el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en los niños del primer grado sección “B” de primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios, Crucero, Puno, año 2021.

H₁: Si influyen el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de primer grado sección “B” primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios, Crucero, Puno, año 20021.

Descripción de la tabla 16 se presenta la prueba de hipótesis con signo de rangos Wilcoxon entre la pre test y pos test generando un nivel de significancia experimental de $p=0.001$, por debajo del nivel de significancia propuesto para esta investigación que es de 0,05 por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se da por aceptado la hipótesis alterna en todos sus extremos. H₁: Si influyen el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de primer grado sección “B” primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios, Crucero, Puno, año 2021.

5.2 Análisis de resultados

En la investigación se pretendió a través de cuatro objetivos específicos y uno general, determinar si el programa de juegos lúdicos influye como estrategia en el aprendizaje del área de matemática, en niños de primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios, mediante una propuesta de sesiones de juegos lúdicos. La experiencia demostró que los estudiantes lograron responder con mayor efectividad preguntas del pos prueba, tal como se analiza a continuación.

5.2.1 Respecto al Objetivo Específico: Identificar los niveles de aprendizaje en el área de matemática, mediante el pre test en niños de primer grado “B” de primaria

En la aplicación de a 20 estudiantes, el 75.00%, de estudiantes se encuentran en inicio de alcanzar su aprendizaje. Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes tienen dificultades en el aprendizaje.

Benites, (2016), en su investigación titulada. Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la institución educativa Arcángel Gabriel A.H los algarrobos, Piura 2014. Corroborar con nuestros resultados ya que en sus resultados se encuentran en la escala de calificación denominada; inicio, se determina, que los estudiantes, en cierta medida tienen dificultad en resolución de problemas matemáticos.

5.2.2 Respecto al Objetivo Específico: Aplicar el programa juegos lúdicos a través de actividades de aprendizaje en el área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria.

Se aplicó la propuesta de solución de programa de juegos lúdicos para el aprendizaje en matemática como una estrategia que representa mediante 10 sesiones, demostrando que los estudiantes muestran interés en los juegos lúdicos ya que participaron en su totalidad de estudiantes, 13 estudiantes obtuvieron un logro destacado “AD” y 6 estudiantes se encuentran en logro previsto (A), y 1 estudiante se encuentra en proceso. Esto nos indica que la mayoría de estudiantes lograron responder correctamente, lo cual nos muestra un avance de aprendizaje.

(Llanos, 2019), en su investigación titulada. Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la institución educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018. Corrobora con nuestros resultados ya que en sus se obtuvo un 100% de estudiantes logro una mejora significativa.

5.2.3 Respecto al Objetivo Específico: Identificar los niveles de aprendizaje en el área de matemática, luego de la aplicación del programa, mediante el pos test en los niños de primer grado “B” de primaria.

Se ha obtenido buenos resultados después de la aplicación de juegos lúdicos en el aprendizaje de matemática mediante un pos test; es decir se elevó al nivel de logro previsto “A” y “AD” a medida que se trabajaron las sesiones.

(Apaza, 2020), en su investigación. Juegos educativos y el aprendizaje del área de matemática en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Buen Pastor, Juliaca, Puno, 2020. Corrobora con nuestros resultados ya que en sus resultados obtuvo un 40% de estudiantes se encuentran en logro previsto A y un 33% se encuentran como logro destacado AD y en proceso.

5.2.4 Respecto al Objetivo Específico: Comparar los resultados del pre test y pos test al aplicar el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje de la matemática en los niños de primer grado “B” de primaria.

De los 20 estudiantes que participaron de dicha investigación, en el PRE TEST 15 estudiantes se encontraron en inicio de alcanzar su aprendizaje representado por el 75,00% y en el POS TEST, se obtuvo 14 niños que representan el 70,00% se encontró en logro previsto. Esto quiere decir que en el pre test los estudiantes tenían dificultades, y en el pos test los estudiantes mejoraron significativamente.

Llanos, (2019) En su investigación resulto que en la aplicación del pre test, el 80,00% de los estudiantes se encontraban en inicio y en el pos test, el 80,00% de estudiantes lograron su aprendizaje en el área de matemática.

Al respecto, en las investigaciones realizadas en el ámbito internacional y nacional también se detecta que los niños poseen mayor dificultad en el aprendizaje de matemática. Así se pudo verificar en otras investigaciones realizadas.

Por lo tanto, se demuestra que si influye el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios.

5.2.5 Respecto al Objetivo General: Respecto al Objetivo General: Determinar de qué manera influye el programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área matemática en niños de primer grado “B” de primaria, de la institución educativa Siervos de Dios, Crucero – Puno, 2021

De acuerdo a nuestros resultados obtenidos en la prueba de rangos de wilcoxon donde se obtuvo que $< 0,05$ donde $P = 0,000$ es menor al nivel de significancia, donde se anula la Hipótesis nula y se trabaja con la hipótesis alterna. Donde nuestra hipótesis es: Programa de juegos lúdicos influyen en las cuatro competencias del área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria de la Institución educativa Siervos de Dios. Por lo tanto, existe una relación entre las variables.

(Calle, Maria y Viera, 2019), en su investigación titulada. Uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática, en los alumnos de 2° grado de la Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia Sullana-Piura – 2019. Corroboran con nuestra investigación.

VI. Conclusiones

Se ha identificado el nivel de logro inicial en el aprendizaje del área de matemática en niños de primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios mediante una prueba obteniéndose que la mayoría de los niños en un 75% están en inicio, es decir los alumnos tenían poco conocimiento sobre el programa de juegos lúdicos.

Se ha aplicado el programa juegos lúdicos a través de actividades de aprendizaje en el área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios, en el cual hemos evidenciado un progreso significativo desde la sesión 1 a la sesión 10.

Se ha identificado el nivel de logro obtenido después del aplicado del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de primer grado “B” de la Institución Educativa Siervos de Dios mediante una post test. Obteniendo buenos resultados, es decir se elevó el nivel de logro previsto “A” y “AD” a medida que se trabajaron las sesiones.

Al comparar los resultados de pre test y la pos test para determinar la influencia del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de primer grado “B”, se obtuvo como resultado según la prueba de Wilcoxon de $Z=-3.92$ puntos donde se rechaza la H_0 , determinándose que el programa de juegos lúdicos influyen como estrategia en el aprendizaje del área de matemática demostrándose estadísticamente una mejora en los niños.

Se determinó que el programa de juegos lúdicos influye positivamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños de primer grado “B” de primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios, Crucero - Puno, 2021.

Recomendaciones

Se recomienda que se debe de realizar una pre prueba para diagnosticar el nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática para así poder ver las dificultades que tienen los niños.

Se propone aplicar los juegos lúdicos como estrategia en el aprendizaje en el área de matemática mediante sesiones en niños, haciendo un seguimiento con pruebas escritas y ver su progreso.

Se recomienda aplicar una pre prueba para observar los resultados después de la aplicación de los instrumentos de evaluación es necesario comparar los resultados de la pre prueba con la pos prueba, para determinar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en el aprendizaje de la matemática, demostrándose estadísticamente la hipótesis planteada.

Según la investigación realizada se recomienda como estrategia la aplicación de juegos lúdicos ya que influye positivamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños.

Referencias bibliográficas

- Apaza, W. (2020). *FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES*, [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/19700/APRENDIZA_JE_ESTRATEGIA_APAZA_PAJA_WALTER.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Benites, L. (2016). *Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la institución educativa Arcángel Gabriel A.H los algarrobos, Piura 2014*.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/18744/ESTRATEGIAS_LUDICAS_BENITES_ROJAS_BRENDA_LIZBETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calle, Maria y Viera, E. (2019). *Uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática, en los alumnos de 2° grado de la Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia”, Sullana-Piura - 2019*. [Universidad Nacional de Piura].
<https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/2198/EDP-CAL-VIL-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carbajo, V. (2018). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de problemas en los estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima, Callao, 2018* [Universidad Cesar Vallejo]. In *Universidad César Vallejo*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27999/Carbajo_VVL

pdf?sequence=1

Coronel, D. (2015). *El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado* [Univesrsidad de Carabobo].

<http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/1348/dcoronel.pdf?sequence=1>

Federación de enseñanza. (2009). Temas para la Educacion. *Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza*, 2, 1–6.

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4922.pdf>

Fernández, J. (1959). El programa escolar. *Revista de Educación*, XXXVI(102), 10–13.

<https://www.educacionyfp.gob.es/revista-de-educacion/gl/dam/jcr:88aa5bc2-5f8b-4e3c-b0eb-62feb1565fa3/1959re102estudios02-pdf.pdf>

Garcia, F. and Fonseca, G. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. *Actualidades Investigativas En Educación*, 15(3).

<https://doi.org/10.15517/aie.v15i3.21072>

Garcia, P. (2013). “*Juegos Educativos para el Aprendizaje de la Matemática*”

[Universidad Rafael Landívar]. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf>

Godino, J. and Batanero, C. (2003). Fundamentos de la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas para maestros. In *Matemáticas y su Didáctica para Maestros* (Vol. 13,

Issue 1). https://www.ugr.es/~jgodino/edumat-maestros/manual/1_Fundamentos.pdf

- Huamán, R. (2016). *Aplicacion de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba 2015* [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jove, J. (2020). Juegos recreativos y la motricidad gruesa en niños de cinco años de la I.E.I.435, las piedaras-Madre de Dios, año 2020 [Universidad CATÓLICA LOS Ángeles Chimbote]. In *Estudio Comparado*.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/19746/EQUILIBRIO_JUEGO_JOVE_CANQUI_JUDITH_YESSICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Juarez, M. (2019). Autoconcepto y logros de aprendizaje en estudiantes del sexto grado de primaria en la Institución Educativa N° 17324 Ñunya Temple-Utcubamba- Amazonas. *Universidad César Vallejo*.
- Llanos, L. (2019). Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área dematemática en los estudiantes de primer grado de primaria en la institución educativa Mariano Melgar la Esperanza 2018. [Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. In *Tesis*. <https://doi.org/10.1016/j.anl.2009.06.007>
- Mendoza, R. (2006). Investigación cualitativa y cuantitativa Diferencias y limitaciones. *Investigación Cualitativa y Cuantitativa*, 1–8.
https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/investigacionDIFERENY_LIM

ITACIONES.pdf

MINEDU. (2013). Rutas del aprendizaje “hacer uso de saberes matemáticos para afrontar desafíos diversos.” In *Lima-Perú: Vol. I*.

http://www.minedu.gob.pe/n/xtras/fasciculo_general_matematica.pdf

MINEDU. (2016). Currículo nacional de la Educación Básica. In *Libro Currículo Nacional de la Educación Basica*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

MINEDU. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

http://www.usaidlea.org/images/Libro_Compression_lectora_2017.pdf

MINEDU. (2018). *PISA: Perú sigue siendo el país de América Latina que muestra mayor crecimiento histórico en matemática, ciencia y lectura*.

MINEDU. (2019). *Programación curricular de Educación Primaria*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>

Palazuelo, M. and Marugán, M. (2010). Programa educativo para conocer, investigar y crear en contextos extraescolares. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 227–235.

<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832326024.pdf>

Patín, R. (2016). *Manual de Estrategias Ludicas*. 1–67.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX->

0007.1.pdf

Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil [Universidad de Cantabria]. In *Universidad de Cantabria*.

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sanchez, N. (2013). El juego y la matemática. Juegos de matemáticas para el alumnado del primer ciclo de E. Primaria. [Universidad de Valladolid]. In *Universidad de Valladolid*. <https://educra.cl/wp-content/uploads/2018/05/DOC1-juego-y-matematica.pdf>

Sarmiento, M. (2007). *Cpitulo 2 Enseñanza y aprendizaje* (Vol. 92, Issue 3) [Universitat Rovira I Virgili]. <https://doi.org/10.1002/ccd.27390>

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. In *La fundacio Lego - Unicef*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Visconde, J. (2018). *Los juegos ludicos para mejorar el aprendizaje* [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4442/JUEGOS_LUDICOS_APRENDIZAJE_VISCONDE_ROMERO_JAHAYRA_MARIELLY_ELNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y


Yujra, Y. (2020). Juego como estrategia didactica en matematica en niños de cinco años

de la I.E.P. Pitágoras, San Roman-Puno, 2019 [Universidad Católica los Ángeles de
Chimbote]. In *Estudio Comparado*.

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22253/APRENDIZA
JE_DIDACTICA_YUJRA_ARAUJO_YENY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22253/APRENDIZA
JE_DIDACTICA_YUJRA_ARAUJO_YENY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Anexos

Anexo 1: Solicitud para la aplicación del instrumento


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Julio 02 de Junio del 2021

SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO



Sra: Lic. NELLY MARITZA MAMANI MAMANI
DIRECTORA DE LA L.E.P. "SIERVOS DE DIOS"

YO, TORRES COAQUIRA YENY PILAR,
identificada con DNI N° 43805834, con código
universitario N° 6905151013 de la Escuela
Profesional de EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD
CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE, ante
Usted con el debido respeto me presento y expongo.

Que, teniendo conocimiento de las normas legales es que solicito a su digna
autoridad la autorización de la aplicación de instrumento de tesis titulada "JUEGOS
LÚDICOS PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN
ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO "B" DE PRIMARIA, SIERVOS DE
DIOS, CRUCERO, PUNO, 2021" en la institución que dignamente Usted dirige y
representa por lo mismo solicito me pueda acoger para el desarrollo de la misma.
Esperando me brinde las facilidades, que el caso requiere, le expreso mi profundo
agradecimiento.

Atentamente.


Torres Coaquira, Yeny Pilar
N° D.N.I.: 43805834

Anexo 2: Consentimiento informado (Cargo)

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Título de estudio: **JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO "B" DE PRIMARIA, SIERVOS DE DIÓS, CRUCERO - PUNO, 2021.**

Investigadora: **TORRES COAQUIRA, Yeny Pilar**

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO "B" DE PRIMARIA, SIERVOS DE DIÓS, CRUCERO - PUNO, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

La investigación en educación, conviene realizar una aproximación general al concepto investigar. La investigación es un proceso matemático de resolución de interrogantes y búsqueda de conocimiento que tiene unas reglas propias, es decir un método. La investigación en educación se dirige a la búsqueda de nuevos conocimientos que resulta difíciles. Capítulo 1. Investigación e innovación en educación concretas para facilitar la transformación y mejora de la acción educativa, es la investigación aplicada con los métodos de investigación acción y la investigación evaluativa.

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hija(o) decide participar en este estudio se lo realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio)

1. Pre test
2. Aplicación de actividades de aprendizaje
3. Pos test

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación

Sería no llegara cada uno de los niños adecuadamente con las actividades de aprendizaje

Beneficios:

Los beneficios de esta investigación aprender a prepararse para la iniciación de la matemática

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre ajeno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrara ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio

Si usted decide que su hijo(a) no participe en el estudio, podrá retirarse de este en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número de teléfono 932615183.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo (a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el comité Institucional de Ética en Investigación, de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo.


Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo en las actividades en las que participara si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(s) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.


Nombre y Apellido
Participante

10:00 am
Fecha y Hora


Nombre y Apellido
Investigador

10:00 am
Fecha y Hora

Anexo 3: Informe de la aplicación del instrumento firmado por el director de la institución educativa donde se aplicó el instrumento

INFORME N° 001-2021 I.E.P. "SIERVOS DE DIOS"

A : Lic. Nelly Maritza Mamani Mamani
Directora de la Institución Educativa Siervos de Dios

DE : Torres Coaquira Yeny Pilar

ASUNTO : Informe de la aplicación de instrumento

FECHA : 03 de Junio del 2021

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. Co la finalidad de informar sobre los datos recogidos sobre la aplicación de instrumento en el aula de primer grado sección "B" de la investigación denominada **JUEGOS LÚDICOS EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA** donde se detalla lo siguiente:

PRIMERO: Todos los estudiantes de primer grado "B" de primaria que son un total de 20 que participaron en las actividades de las sesiones de los juegos lúdicos con una buena aceptabilidad mediante el programa Google meet, para efectivizar las clases a distancia.

SEGUNDO: Se ha identificado el nivel de logro inicial en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes de primer grado sección "B" de primaria de la Institución Educativa Siervos de Dios mediante una pre prueba obteniéndose que la mayoría de estudiantes en un 75% están en proceso, es decir los estudiantes tienen poco conocimiento de juegos lúdicos y su nivel de aprendizaje es regular.

TERCERO: Se ha aplicado la propuesta solución de juegos lúdicos como estrategia en el aprendizaje del área de matemática mediante sesiones en estudiantes de primer grado sección "B" de primaria de la institución educativa Siervos de Dios, dado como resultado que hay interés por conocer nuevas propuestas con una participación total de los estudiantes y notas aprobatorias de "A" en las calificaciones.

CUARTO: Se estableció el nivel de logro obtenido después de la aplicación de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes de primer grado sección "B" de primaria de la Institución educativa Siervos de Dios mediante una post prueba, obteniendo buenos resultados, es decir se elevó el nivel de logro previsto "A" y "AD" a medida que se trabajaron las sesiones.

QUINTO: Al comparar los resultados de la pre prueba con la post prueba para determinar la influencia de juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes de primer grado sección "B" de primaria se obtuvo como resultado según la prueba de Wilcoxon de $Z = -3.92$ puntos donde se rechaza la H_0 , determinándose que los juegos lúdicos influyen como estrategia en el aprendizaje del área de matemática demostrándose estadísticamente una mejora en los estudiantes ya que pudieron resolver preguntas de las competencias.

SEXTO: Se determinó que los juegos educativos influyen positivamente en el aprendizaje del área de matemática en estudiantes de primer grado "B" de primaria de la institución educativa Siervos de Dios, Crucero, Puno, 2021.

Es cuanto informamos a usted, para su conocimiento y fines consiguientes: Atentamente


YENY PILAR TORRES COAQUIRA
DNI° 43805834

Anexo 4: Instrumento de recolección de datos

Llanos, (2019)

PRES TEST y POS TEST

Nombres y Apellidos.....

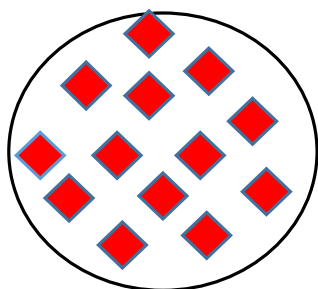
Grado:.....

Sección:

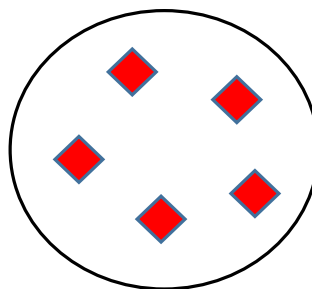
Fecha:.....

INDICACIONES:

1) Colorea los elementos que son muchos de rojo y los que son pocos de azul.



¿HAY MUCHO O POCO?



¿HAY MUCHO O POCO?

2) Identifica los objetos: <, > =.

4 ○ 7
6 ○ 3
1 ○ 2

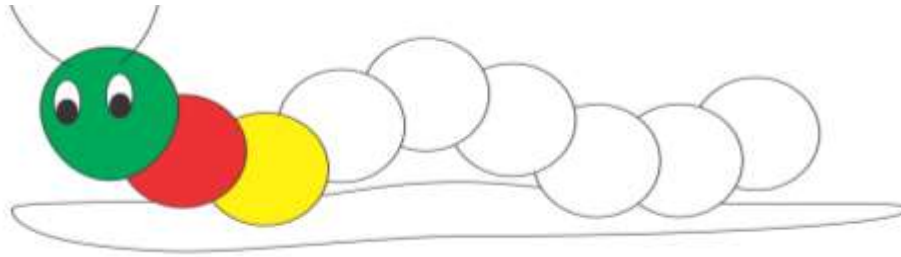
7 ○ 9
4 ○ 8
9 ○ 2

3) Ordena los números del 1 al 10



1 ----- 3 ----- ----- 7 ----- 9 -----

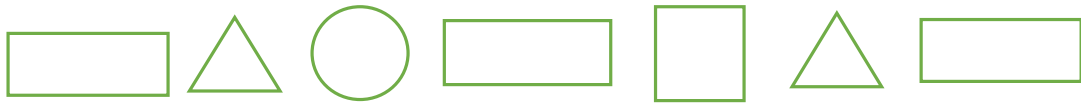
4) Colorea la secuencia de colores



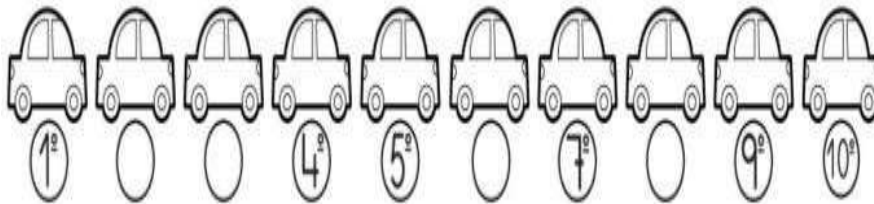
5) Completa las series lógicas.



6) Pinta de color azul solo los triángulos.



7) Escribe los números ordinales que faltan.



8) Observa el conjunto, luego escribe E O E \

1 _____ C 4 _____ C loro _____ D lobo _____ D
 2 _____ C 5 _____ C pavo _____ D pato _____ D
 3 _____ C 6 _____ C pollo _____ D gato _____ D

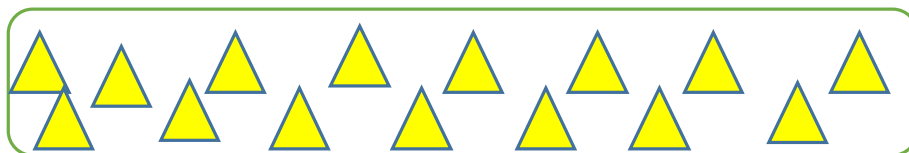
9) Cuenta la cantidad de decenas y unidades que hay?

_____ = _____

_____ = _____

10) Cuento y escribo





Anexo 5: Base de datos para el procesamiento estadístico

ESTUDIANTES	PRE TEST	POS TEST	DIFERENCIA	VALOR ABSOLUTO	RANGO	PEGADO ESPECIAL		
1	10	17	-7	7	10.5	4	1	
2	5	14	-9	9	13.5	4	2	1.5
3	6	15	-9	9	13.5	5	3	
4	4	16	-12	12	19.5	5	4	3.5
5	6	16	-10	10	15.5	6	5	
6	3	14	-11	11	17.5	6	6	
7	4	15	-11	11	17.5	6	7	
8	3	15	-12	12	19.5	6	8	6.5
9	11	17	-6	6	6.5	7	9	
10	13	17	-4	4	1.5	7	10	
11	13	17	-4	4	1.5	7	11	10.5
12	5	15	-10	10	15.5	7	12	
13	11	17	-6	6	6.5	9	13	
14	9	15	-6	6	6.5	9	14	13.5
15	8	15	-7	7	10.5	10	15	
16	9	14	-5	5	3.5	10	16	15.5
17	12	17	-5	5	3.5	11	17	
18	9	16	-7	7	10.5	11	18	17.5
19	8	15	-7	7	10.5	12	19	
20	10	16	-6	6	6.5	12	20	19.5

Anexo 6. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

1. DATOS GENETALES

1.1. **Grado y Sección** : 1° “B”

1.2. **Profesora** : Yeny Pilar Torres Coaquira


1.3. **Fecha** :

2. **TÍTULO:** Contamos muchos y pocos

3. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad “muchos-pocos”	Guía de observación

Secuencia didáctica	Estrategias con proceso didáctico	Recursos didácticos
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>La profesora pide a los padres de familia que busquen un espacio cómodo.</p> <p>La profesora muestra a los niños dos envases de plásticos con cuentas dentro. Uno tendrá muchas cuentas y las otras pocas cuentas.</p> <p>Preguntar a los niños(as) ¿Qué observan? ¿Qué habrá dentro de las botellas? ¿Tienen alguna diferencia? ¿Cuál será?</p> <p>La profesora mostrara con detenimiento e ira describiendo las botellas, utilizando los cuantificadores muchos pocos para su descripción.</p> <p>Pedir a los niños(as) que mencionen las ideas que tengan sobre el tema de la clase.</p>	<p>Programa google meet</p> <p>Botella</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>Se muestra a los niños los materiales que usaremos.</p>  <p>Se explica a los niños como usaremos estos materiales.</p> <p>Los niños utilizaran cuentas y dos colas de rata para que en una ensarten muchas cuentas y en la otra cola de rata ensarten pocas cuentas.</p> <p>Se muestra mediante el programa google meet en la pantalla imágenes de círculos con objetos de muchos y pocos y se pide identificar donde hay muchos y donde hay pocos objetos.</p> <p>Pedir a los niños(as) mencionar objetos de su casa utilizando los cuantificadores muchos y pocos.</p>	<p>Cuentas</p> <p>Cola de rata</p> <p>Objetos de casa</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Realizamos la Meta Cognición</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Por qué lo aprendimos?</p> <p>¿Para qué lo aprendimos?</p> <p>¿Fue difícil?</p> <p>¿Todos colaboraron?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

1. DATOS GENETALES

1.1. Grado y Sección : 1° “B”

1.2. Profesora : Yeny Pilar Torres Coaquira

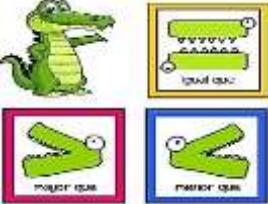

1.3. Fecha :

2. TÍTULO: Me gusta aprender mayor, menor e igual que

3. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico la comparación de $> < =$	Guía de observación

Secuencia didáctica	Estrategias con proceso didáctico	Recursos didácticos
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>La profesora pide a los padres de familia que busquen un espacio cómodo.</p> <p>Mostrar a los niños dos imágenes mediante el programa de google meet, en la pantalla se mostrara imágenes, en una habrá una laguna con seis patos y en la otra laguna habrá 8 patos.</p> <p>Preguntar a los niños(as) ¿Qué cantidad de patos hay en la primera laguna? ¿Cuántos patos hay en la segunda laguna? ¿Dónde habrá mayor cantidad de patos? ¿Dónde hay menor cantidad?</p> <p>Comentar con los niños(as) el propósito de la sesión de aprendizaje.</p>	<p>Programa google meet</p> <p>Laminas</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>Presentar a os niños(as) mediante el programa meet una lámina de los signos mayor, menor e igual para que los conozcan e identifiquen.</p>  <p>Se presenta a los niños(as) el signo mayor, menor e igual hecho de material bajalenguas pintado de color verde, con dientes filudos como si fuera los dientes del cocodrilo.</p>  <p>Explica a los niños(as) el significado de cada signo, una forma más divertida y fácil de enseñarles, diciéndoles que el cocodrilo siempre se come al número mayor por lo que la puntita siempre indica el número menor.</p>	<p>Palitos de bajalenguas</p> <p>Objetos de casa</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Realizamos la Meta Cognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

1. DATOS GENETALES

1.1.Grado y Sección : 1° “B”


1.2.Profesora : Yeny Pilar Torres Coaquira


1.3.Fecha :

2. TÍTULO : Aprendiendo los números del 1 al 10

3. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico la cantidad de 10-20	Guía de observación

Secuencia didáctica	Estrategias con proceso didáctico	Recursos didácticos
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>La profesora pide a los padres de familia que busquen un espacio cómodo.</p> <p>La profesora muestra mediante el programa de google meet, un video de una canción, los números.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Menciona a los niños (as) que el propósito del día será identificar y relacionar los números del 1 al 10 con su cantidad.</p>	<p>Programa google meet</p> <p>Video</p>
DESARROLLO	<p>Pedir a los niños que saquen los Bloques lógicos que se les pidió con anticipación, y pedirles que formen grupos de bloques del 1 – 10 elementos teniendo en cuenta el color o forma.</p>	<p>Bloques lógicos</p>

	 <p>Pedir a los padres de familia que proporcionen plastilina, palitos y piedritas que modelen el número 1 al 10 de acuerdo al número trabajado.</p>	
CIERRE	<p>Realizamos la Meta Cognición</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Por qué lo aprendimos?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

1. DATOS GENETALES

1.1.Grado y Sección : 1° “B”

1.2.Profesora : Yeny Pilar Torres Coaquira

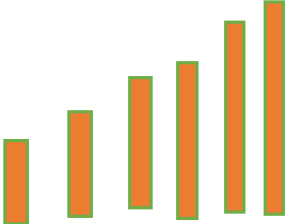
1.3.Fecha :

2. **TÍTULO:** Me divierto conociendo los tamaños

3. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización	Clasifica objetos identificando criterios de tamaño.	Emplea estrategias heurísticas y procedimientos de comparación para medir directamente la longitud de dos objetos	Guía de observación

Secuencia didáctica	Estrategias con proceso didáctico	Recursos didácticos
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>Actividades permanentes: Oración, asistencia y responsabilidad.</p> <p>Motivación: Se narra a los niños a través de imágenes la historia de “Risitos de oro” a través del programa google meet. Risitos de oro es amiga de la familia de osos, mamá oso, papá oso y osito. Va a visitarlos llevando con ella muchos juguetes de diferentes tamaños que le habían regalado por el día de su cumpleaños y ordenados del más grande hasta el más pequeño. Ella estaba muy emocionada por mostrar sus juguetes a osito, pero al llegar a la</p>	<p>Voz</p> <p>Imágenes</p>

	<p>casa de osito y abrir su caja se encontró que todo estaba desordenada.</p> <p>La profesora pide a los padres de familia que busquen un espacio cómodo.</p> <p>Risitos de oro estaba muy triste porque no sabía cómo ordenarla.</p> <p>Osito le dijo no te pongas triste yo te ayudaré y comenzaron a ordenar del más grande hasta el más pequeño, y así quedaron muy contentos.</p> <p>Recojo de saberes previos: ¿De cuántos tamaños eran los juguetes de Risitos? ¿Cómo ordenaron los juguetes?</p>	
DESARROLLO	<p>Se pide a los padres de familia que entreguen a sus niños 10 tablitas de madera, de un centímetro de diferencia cada uno, que deberán ser ordenadas de la más pequeña a la más grande. El niño que termine primero la serie será el ganador.</p>  <p>Si el niño no logra acomodar las piezas adecuadamente, se le pide nuevamente que lo logre, haciendo un ejemplo y demostrándole la manera de acomodarlos. Se repite el juego hasta que el niño logre acomodados de manera correcta.</p>	<p>Programa de google meet</p> <p>Palitos</p>
CIERRE	<p>Realizamos la Meta Cognición</p> <p>¿Cómo ordenamos las tablitas? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Por qué lo aprendimos?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

1. DATOS GENETALES

1.1.Grado y Sección : 1° “B”

1.2.Profesora : Yeny Pilar Torres Coaquira

1.3.Fecha :

2. **TÍTULO:** Seriación de objetos

3. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio.	Usa estrategias y procedimientos para encontrar reglas generales.	Traduce problemas de equivalencias entre dos grupos de hasta 10 objetos, regularidades con objetos, colores, diseños, sonidos o movimientos.	Guía de observación

Secuencia didáctica	Estrategias con proceso didáctico	Recursos didácticos
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>La profesora pide a los padres de familia que busquen un espacio cómodo.</p> <p>Actividad permanentes: Oración, asistencia y acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: La profesora contara un cuento titulado “ El regalo de Daniela”</p> <p>Había una vez una niña llamada Daniela, siempre pedía a su mamá que le compré una muñeca pero ella no le compraba porque Daniela no cumplía sus tareas y era desordenada, pero un día su mamá le</p>	<p>Programa google meet</p> <p>Voz</p>

	<p>propuso algo y le dijo: que le compraría la muñeca que tanto quería si ella cumplía sus tareas y ordenaba sus cosas. Ella muy emocionada se puso a realizar lo que mamá le había dicho. Pero había un problema no sabía cómo ordenar las chapitas y se puso a llorar de pronto vino un amigo llamado Pepe y le preguntó por qué lloraba y ella le respondió que no podía ordenar sus chapitas y él le dijo no te preocupes que yo te ayudaré y juntos se pusieron a ordenar. Al llegar la mamá de Daniela a casa se encontró con una sorpresa Daniela había realizado sus tareas y había ordenado sus chapitas muy bonito. Las chapitas estaban ordenadas dos rojas y dos azules. Su mamá muy contenta se fue a comprarle una linda muñeca. Y al regresar a casa entregó el regalo a Daniela ella muy emocionada recibió el regalo tan esperado.</p> <p>Recojo de saberes previos: Se le pregunta a los niños ¿Cómo se llama la niña del cuento? ¿Qué problema tenía? ¿y quién le ayudo?</p>	Imágenes
DESARROLLO	<p>La profesora preguntara ¿Qué tema trataremos hoy?</p> <div style="text-align: center; border: 2px solid red; background-color: red; color: white; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> SERIACION DE OBJETOS </div> <p>La profesora mostrara atraves del programa google meet, 3 figuras, un cuadrado, un círculo y un cuadrado preguntara a los niños que figura continua.</p> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; background-color: yellow;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; background-color: red; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; background-color: yellow;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">¿?</div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> </div>	imágenes
CIERRE	<p>Realizamos la Meta Cognición ¿Qué hemos aprendido durante la clase? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Fue difícil?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

1. DATOS GENETALES


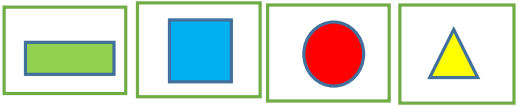
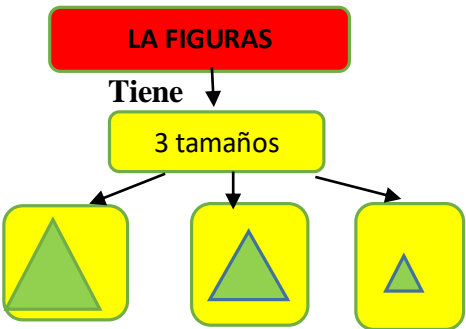
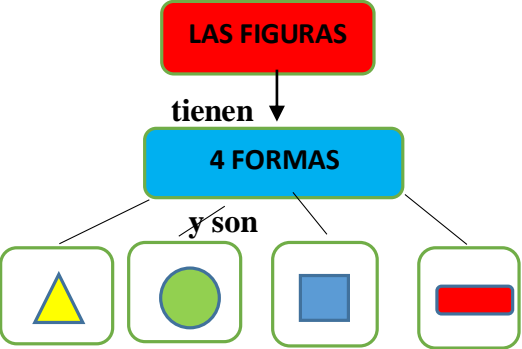
- 1.1.Grado y Sección : 1° “B”
 1.2.Profesora : Yeny Pilar Torres Coaquira
 1.3.Fecha :

2. **TÍTULO:** Formas y tamaños de las figuras geométricas

3. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización	Establece relaciones entre objetos de su entorno y formas geométricas	Modela objetos, sus características, datos de ubicación y recorridos.	Guía de observación

Secuencia didáctica	Estrategias con proceso didáctico	Recursos didácticos
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	La profesora pide a los padres de familia que busquen un espacio cómodo. Actividades permanentes: La oración del día. Establecer normas de convivencia. Motivación: Canción: “los bloques lógicos” Redondo, redondo como una ruedita El círculo no tiene una ninguna esquinita. Triangulo, triangulo 1, 2,3, lados son 1, 2,3 lados son. Cuadrado, cuadrado 1, 2, 3,4 lados soy 1, 2, 3,4 lados soy. Recojo de los saberes previos: Se le preguntara a los niños ¿De qué trató la canción? ¿Qué figuras geométricas se mencionó?	Programa google meet Voz Canción

<p>DESARROLLO</p>	<p>La profesora preguntara ¿de qué trataremos hoy?</p> <p>La profesora explicara con imágenes mediante el google meet imágenes de las figuras geométricas.</p> <p>Tamaños:</p>  <p>Formas</p>  <p>La profesora presentara un organizador visual.</p>  <p>Presenta un organizador visual y explica las formas de las figuras geométricas.</p> 	<p>Imágenes</p> <p>Organizador visual</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Realizamos la Meta Cognición</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué hemos aprendido durante la clase?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

1. DATOS GENETALES

1.1.Grado y Sección : 1° “B”

1.2.Profesora : Yeny Pilar Torres Coaquira



1.3.Fecha :

2. **TÍTULO:** Conociendo los números ordinales

3. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre número ordinales	Guía de observación

Secuencia didáctica	Estrategias con proceso didáctico		Recursos didácticos
	SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>La profesora pide a los padres de familia que busquen un espacio cómodo.</p> <p>Organizar con los padres de familia y los niños(as) una competencia de carrera con los integrantes de las familias formando grupos de cuatro, luego de realizada la actividad, la docente felicita a los estudiantes(as) y pide que mencionen en que puesto quedaron.</p> <p>Solicitar a los niños(as) asimismo a los miembros de su familia que se</p>		<p>Programa google meet</p> <p>Alumnos</p> <p>Padres de familia</p>

	<p>pongan de pie y formen filas según el orden de llegada de la competencia para que la profesora mencione su lugar. Por ejemplo Papá llevo primero, Jesús llevo segundo, etc.</p> <p>Indicar a los niños(as) el tema de la clase.</p>		
DESARROLLO	<p>En casa pedir a los integrantes de cada familia</p> <p>Organizarse para jugar con las sillas como si fueran los asientos de un carro y entonar la canción al auto de Papá,</p>  <p>Luego nombramos las ubicaciones quien está primero, segundo, tercero y cuarto y el primero y último. Salir con los miembros de cada familia, al patio y organizarlos para competir en una carrera, mientras el niño registrara el orden de llegada de sus los miembros de su familia que participaron, por ejemplo: Papá, primero, Luis segundo, mamá tercero, Carlos cuarto, Cristian quinto y Pepe último. Se muestra tarjetas con los números ordinales y los niños ubican el orden de dichos números.</p> 	Sillas	Tarjetas
CIERRE	<p>Realizamos la Meta Cognición</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Por qué lo aprendimos?</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

1. DATOS GENETALES

1.1.Grado y Sección : 1° “B”

1.2.Profesora : Yeny Pilar Torres Coaquira

1.3.Fecha :

2. **TÍTULO:** Contamos muchos y pocos

3. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad “muchos-pocos”	Guía de observación

Secuencia didáctica	Estrategias con proceso didáctico	Recursos didácticos
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>La profesora pide a los padres de familia que busquen un espacio cómodo. Mostrar a los niños mediante el programa google meeth.</p> <p>Mostrar un cesto con objetos de la misma colección (útiles escolares) y uno o dos objetos que no pertenezcan a ella (como un polo y un juguete)</p> <p>Preguntar a los alumnos(as) ¿Qué objetos observan? ¿Qué tienen en común? ¿Qué objeto no pertenece al cesto?</p> <p>Mencionar a los alumnos(as) el tema de la sesión de clases.</p>	<p>Programa google meet.</p> <p>Objetos de casa</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

1. DATOS GENETALES

1.1.Grado y Sección : 1° “B”

1.2.Profesora : Yeny Pilar Torres Coaquira


1.3.Fecha :

2. **TÍTULO:** Jugando con la decena

3. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Expresa con diversas representaciones y lenguaje numérico su comprensión de la decena	Guía de observación

Secuencia didáctica	Estrategias con proceso didáctico	Recursos didácticos
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>La profesora pide a los padres de familia que busquen un espacio cómodo.</p> <p>Entonar la canción “La gallina Turuleca” realizando el conteo con los dedos.</p> <p>Preguntar a los alumnos(as) ¿Cómo se llama la gallina? ¿Qué hace la gallina? ¿Cuántos huevos puso? ¿Con que otro nombre se le puede llamar al número diez?</p> <p>Explicar a los alumnos(as) que el propósito del día será que conozcan la decena.</p>	<p>Programa google meet</p> <p>Estudiantes</p> <p>Canción</p>
DESARROLLO	<p>Presenta un juego lúdico de ganchos, a través del programa google meet.</p>	<p>Objetos de casa,</p>

	<p>Con la ayuda de papá o mamá.</p> <p>Solicita a los niños(as) que reúnan diez ganchos en la decena y los coloquen en su mesa, luego el papá cuenta los objetos diciendo una unidad, dos unidades, tres unidades,..., nueve unidades, y al llegar al objeto números diez contara una decena.</p>  <p>Explicar a los niños(as) los conceptos de unidades y decenas.</p> <p>Mostrar a los niños(as) compartiendo pantalla el tablero de valor posicional escrito el número diez.</p>	<p>ganchos</p> <p>Palitos de chupete</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Realizamos la Meta Cognición</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Para qué lo aprendimos?</p> <p>¿Fue difícil?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

1. DATOS GENETALES

1.1.Grado y Sección : 1° “B”

1.2.Profesora : Yeny Pilar Torres Coaquira


1.3.Fecha :

2. **TÍTULO:** Me gusta la adición

3. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

Área	Competencias	Capacidad	Desempeños	Instrumento de evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar y juntar cantidades y los transforma en expresiones numéricas.	Guía de observación

Secuencia didáctica	Estrategias con proceso didáctico	Recursos didácticos
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INI.CIO	<p>La profesora pide a los padres de familia que busquen un espacio cómodo.</p> <p>La profesora pide a los niños que presten atención para dialogar sobre la actividad a realizar. La profesora comenta con los niños(as) que tiene una máquina para sumar y se jugara con canicas presenta el juego y empiezan a trabajar.</p> <p>La profesora pregunta ¿Cómo se llama lo que acabamos de hacer?</p>	<p>Programa google meet</p> <p>Estudiantes</p> <p>Máquina de sumar</p>
DESARROLLO	<p>La profesora preguntara uno en uno a los niños, que cantidad de canicas quiere que</p>	<p>Bolitas</p>

	<p>ponga en la máquina de la suma.</p>  <p>La profesora explica a los niños en que consiste la máquina de la suma y como se obtiene los resultados.</p> <p>Asimismo se puede utilizar material concreto como chapas. Para plantearles problemas de sumas y puedan resolver de manera más fácil.</p> <p>Dialogar con los niños(as) sobre las sumas explicándoles que esta operación matemática se realiza agregando objetos.</p>	Chapitas
CIERRE	<p>Realizamos la Meta Cognición</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p>	

Anexo 7: Fotos de evidencia



Anexo 9: Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin

